NEON Porównanie mocy konsol . Virtua Fighter fandom . Jet Li - pięści legendy
MAME na Dreamcasta . Mafia - chłopaki z miasta . Arcadia i Gawędy po Fai

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

neo PLUS

MARZEC 2002 (03/2002) CENA 6.42 zł (w tym 7% Vat)

41

State of Emergency
Myślicie, że GTA3 było brutalne?
Przy SOE to zabawka dla dzieci!

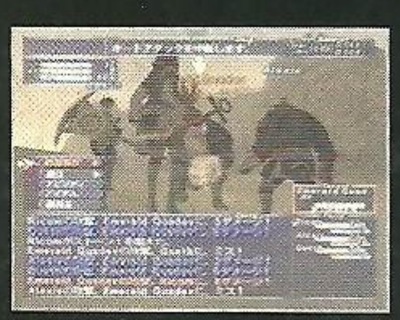
Herdy Gerdy
Co przygotowało Core Design
odpoczywając od Tomb Raidera?

Drakan The Ancient's Gates
Lara na emeryturę! Komu potrzebny kolejny Tomb Raider?

Pirates - Legend Of Black Kat
Ożywają wspomnienia - piraci
znów wypływają w morze!

Shadowman 2 2econd Coming
Mike LeRoi is back from the dead
więcej akcji, mniej kombinowania

Recenzje
Star Wars Racer Revenge,
Eve of Excinition, Parappa 2
Kessen 2, Jade Cocoon 2
Forever Kingdom i inne



Zajawki
Final Fantasy XI, Blade 2
Medal Of Honor Frontline
Resident Evil, Tomb Raider NG
Mat Hoffman 2, Endgame

Independent Press
9 771505 820004 03
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

NASZ SKLEP W INTERNECIE 24 H/DOBĘ: WWW.ULTIMA.PL

ULTIMA® Świat Elektroniczej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!

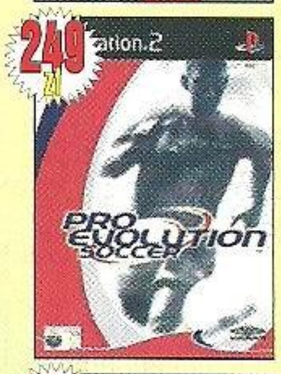
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

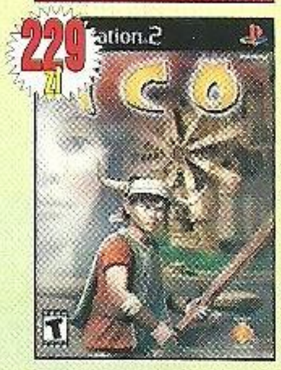
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.

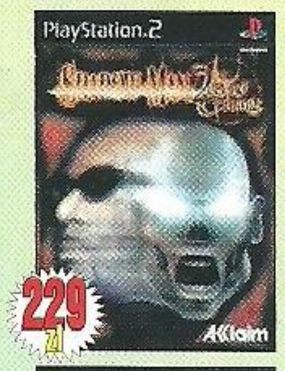
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa

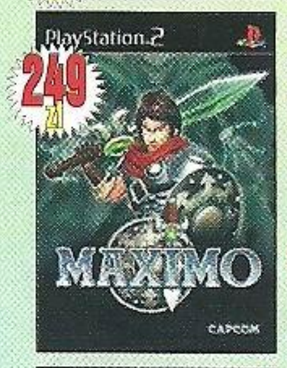
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

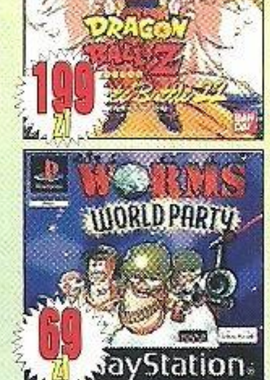
PLAYSTATION 2











007 AGENT UNDER FIRE	259
ACE COMBAT	229
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (PL)	tel.
BOUNCER	199
BLOODY ROAR 3	249
BURNOUT	229
CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002	199
CRASH: WRATH OF CORTEX	159
CRAZY TAXI	249
DARK CLOUD	239
DEAD OR ALIVE 2	169
DEVIL MAY CRY	259
DROPSHIP	229
ECCO THE DOLPHIN	229
EVIL TWIN	249
EXTREME G3	249
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2002	249
F1 FORMULA ONE	169
FIFA 2002	249
GRAN TURISMO 3	229
GTA 3	199
HALF LIFE	169
HEAD HUNTER	229
HERDY GERDY	tel.
JAK & DEXTER	229
LOTUS CHALLENGE	199
MAX PAYNE	199
METAL GEAR SOLID 2 (marzec 2002)	249
MOTO GP	169
NBA LIVE 2002	259
NBA STREET	259
NHL 2002	259
MONSTERS INC.	249
OPERATION WINBACK	249
PRO EVOLUTION SOCCER	249
QUAKE III REVOLUTION	269
RAYMAN REVOLUTION	249
RED FACTION	249
RESIDENT EVIL: VERONICA	259
REZ	229
RIDGE RACER 5	109
RING OF RED	249
RUNE	199
SHADOW OF MEMORIES	249
SILENT HILL 2	249
SILENT SCOPE	249
SKY ODYSSEY	249
SMUGGLER'S RUN 2	199
SOUL REAVER 2	259
SSX TRICKY	259
TEKKEN TAG TOURNAMENT	169
TIME SPLITTERS 2	tel.
TONY HAWK'S PROSKATER 3	249
TWISTED METAL BLACK	229
WIPEOUT FUSION	229
WRC	229

Akcesoria:

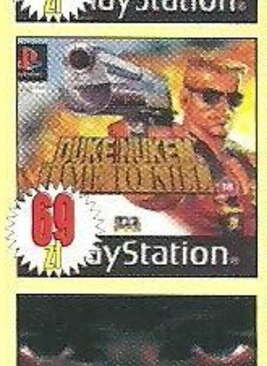
Konsola PLAYSTATION 2	tel.
Action Replay	189
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	159
Joypad standard	29,90
Kabel SVHS	39
Kierownica GT Force Logitech	439
Memory Card 8 MB Sony	179
Memory Card 8 MB MadCatz	149
Multitap – oryginalny!	249
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot oryginalny	159
Podstawka pod konsolę	39

PLAYSTATION

ALIEN RESURECTION	189
BREATH OF FIRE 4	119
C–12 FINAL RESISTANCE	159
CHASE THE EXPRESS	119
DIGIMON	199
DINO CRISIS 2	199
DRAGON BALL Z	199
DRIVER 2	139
FEAR EFFECT 2	199
FINAL FANTASY 9	229
GRIND SESSION	169
HUGO: THE QUEST OF THE SUNSTONES	129
ISS PRO EVOLUTION	149
ISS PRO EVOLUTION 2	199
KSIĘGA DŻUNGLI + mata	139
LEGEND OF DRAGOON	199
LEGO RACERS	169
LEGO ROCK RIDERS	169
MEDIEVIL 2	159
MIKE TYSON BOXING	199
MUPPET MONSTER ADVENTURE	179
NBA LIVE 2002	199
NHL 2001	199
NHL ROCK THE RING	149
PARASITE EVE II	199
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	179
SAGA FRONTIER 2	199
SHADOW MADNESS	159
SHEEP	159
SPYRO 3	199
SYPHON FILTER 2	119
TENCHU 2	199
TEST DRIVE 6	129
THE MUMMY	199
TIGGER'S HONEY HUNT	189
TINY TANK	139
TOCA 3	199
TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP	189
TOMB RAIDER CHRONICLES	189
VAGRANT STORY	199
VANDAL HEARTS II	199
WORMS PINBALL	139
WWF SMACKDOWN 2	199
X–MEN MUTANT ACADEMY	149

Platinum:

007 TOMMOROW NEVER DIES	119
24H LE MANS	109
A BUG'S LIFE	99
AMERZONE	109
COLIN McRAE RALLY 2.0	109
COMMAND & CONQUER	109
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DISCWORLD NOIR	109
DRIVER	109
EVERYBODY'S GOLF 2	119
FINAL FANTASY 7	99
FINAL FANTASY 8	109



GRAN TURISMO	99
GRAN TURISMO 2	99
HERCULES	109
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	119
MEDAL OF HONOR	119
MEDAL OF HONOR 2	99
MEDIEVIL	99
METAL GEAR SOLID	119
MOTO RACER 2	119
RESIDENT EVIL	89
ROLLCAGE 2	69
SPYRO 2	99
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE	89
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	89
STREET FIGHTER EX PLUS 2	99
TARZAN	99
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 2	109
TOMB RAIDER 3	119
TOMB RAIDER 4	69
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	109
TOY STORY 2	109
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001	99
UEFA EURO 2000	109
VIB–RIBBON	99
THE WORLD IS NOT ENOUGH	99

Value:

ACTION BASS	69
AIR COMBAT	69
ALUNDRA 2	69
C&C RED ALERT	69
CIVILIZATION 2	69
COLIN MCRAE RALLY	69
DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES	49
DUKE NUKEM – TIME2KILL	69
DUNE	69
FADE TO BLACK	69
FIFA 99	69
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	69
JURASSIC PARK:WARPATH	69
MOTO RACER	69
NASCAR 2000	69
NBA LIVE 2000	69
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE	69
POPULOUS THE BEGINNING	69
PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	69
PREMIER LEAGUE STARS	69
RAINBOW SIX	69
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	69
RENEGADE RACERS	69
ROAD RASH	69
ROAD RASH JAIL BREAK	69
SOVIET STRIKE	69
SPEED FREAKS	69
STREET SKATER	69
T.O.C.A.	69
TEKKEN	69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK	69
THUNDERHAWK 2	69
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99	69
TOMB RAIDER	69
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	69
TUNGUSKA	49
WCW MAYHEM	69
WORMS WORLD PARTY	69

Akcesoria:

Dual shock	149
Extension cable	19.90
Game Hunter Pro	69
Joypad analogowy DualShark	59
Kierownica PS Twin Turbo	259
Kierownica Twin Turbo Deluxe	299
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	69
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	39.90
Memory card SONY 15 bloków	69
Multitap nieoryginalny	99
Mysz nieoryginalna	39
Pal converter	49

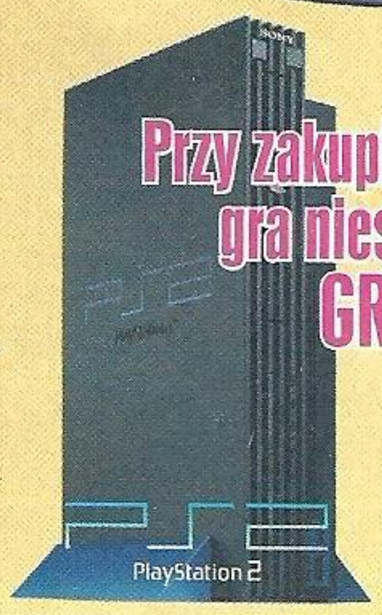
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

Odwiedź nas w Internecie!

www.ultima.pl

Pełna oferta 24 godz./dobę, terminy, zapowiedzi, zamówienia przedpremierowe, 7 dni w tygodniu.

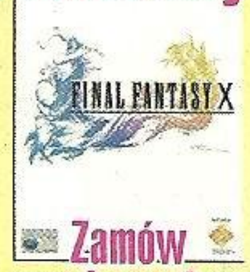
Przy zakupie konsoli GameBoy Advance i gry druga gra niespodzianka GRATIS!



Przy zakupie konsoli PS2 gra niespodzianka GRATIS!

Nowa mini-konsolka firmy Nintendo. Szczegóły www.ultima.pl

Final Fantasy X



Zamów przed premierą

PC–>PSX Converter	89
PC–>PSX USB Converter	89
Pistolet	już od 69
RFU Adapter	39
RGB + AV cable	19.90
Screen Station	619
Standard Pad	29.90

DREAMCAST

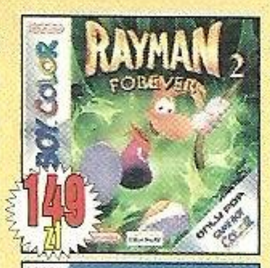
COASTER WORKS	199
CONFIDENTIAL MISSION	199
CRAZY TAXI 2	199
FUR FIGHTERS	199
HEAD HUNTER	199
JET SET RADIO	149
MARVEL vs CAPCOM	199
METROPOLIS STREET RACER	149
OUTTRIGGER	199
PHANTASY STAR ONLINE	149
RAYMAN 2	199
SHENMUE 2	199
SONIC ADVENTURE 2	199
SOUL CALIBUR	99
SPIDERMAN	149
UNREAL TOURNAMENT	199
VIRTUA TENNIS 2K2	199

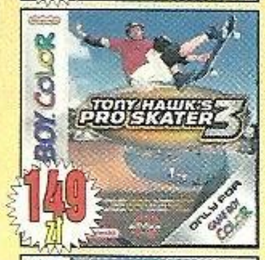
Akcesoria:

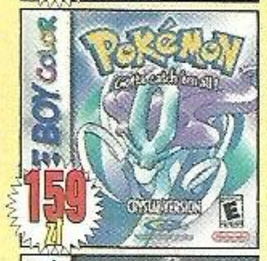
Konsola Dreamcast	499
AV Cable	59
Bio gun	129
Joypad Dreampad	79
Joypad oryginalny	129
Karta pamięci 1MB	59
Karta pamięci 2MB	79
Karta pamięci 4MB	99
Karta pamięci 4MB + transfer cable	119
Karta Pamięci oryginalna	129
Kierownica Interact (zawiera pedały)	199
Kierownica oryginalna	159
Klawiatura	159
Myszka	129
N–PAL Convertor	99
Przedłużacz do joypada	39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2)	69
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC	89
RGB Scart Cable + AV	39
VGA Box (podłączenie do monitora PC)	99
Vibration Pack – nieoryginalny	59

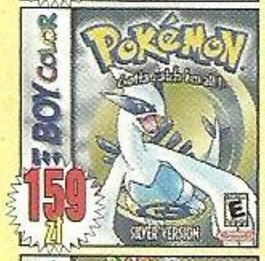
GAMEBOY COLOR

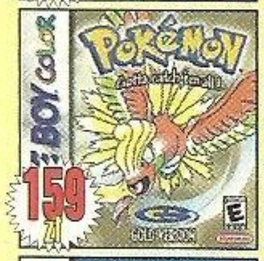
ALIENS THANATOS ENCOUNTER	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
BLADE	149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	149
CANNON FODDER	149
CHICKEN RUN	149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK	149
CONKER'S POCKET TALES	149
DONKEY KONG COUNTRY	159
EARTH WORM JIM	99
GTA	149
GTA 2	149
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	149











INSPECTOR GADGET	149
KONAMI COLLECTION IV	149
KSIĘGA DŻUNGLI	149
MARIO GOLF	149
MARIO TENNIS	149
METAL GEAR SOLID	149
MICKEY'S RACING ADVENTURE	149
NHL 2000	149
PERFECT DARK	159
POKEMON GOLD	159
POKEMON SILVER	159
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	159
PURE RIDE	99
RAINBOW SIX	149
RAYMAN 2	149
READY TO RUMBLE	149
RESIDENT EVIL: GAIDEN	159
ROAD RASH	149
ROBIN HOOD	149
ROLAND GAROSS – FRENCH OPEN	149
SHREK	149
SPEEDY GONZALES	149
STAR WARS EPISODE I RACER	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
THE MUMMY	149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR	149
TOCA TOURING CAR	149
TOMB RAIDER	149
TONY HAWK PRO SKATER 3	149
TRACK & FIELD INTERNATIONAL	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK RAGE WARS	149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	149
WARIOLAND 2	149
X–MEN MUTANT ACADEMY	149
X–MEN MUTANT WARS	149

Akcesoria:

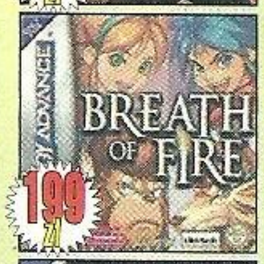
GAMEBOY COLOR	299
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49
CAMERA GAMEBOY	189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC	29.90
8 w 1 – ZESTAW	129
LINK CABLE	29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM	29.90
LAMPKA	19.90

NINTENDO

BANJO TOOIE	tel.
COOCKER'S BAD FUR DAY	tel.
INDIANA JONE: INFERNAL MACHINE	tel.
MARIO PARTY 3	tel.
OPERATION WINBACK	269
PAPER MARIO	tel.
PERFECT DARK	229
POKEMON STADIUM 2	tel.
QUAKE 1	69
RAINBOW SIX	199
STAR WARS BATTLE FOR NABOO	tel.
ZELDA: MAJORA'S MASK	279

GAMEBOY ADVANCE

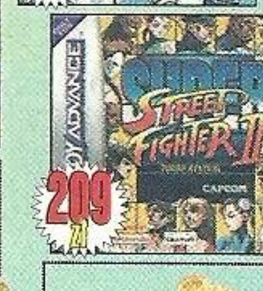
ADVANCE WARS	179
BOMBERMAN TOURNAMENT	219

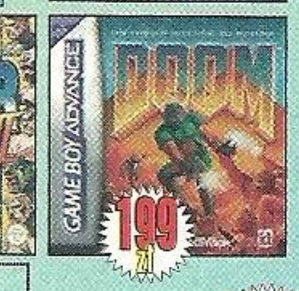


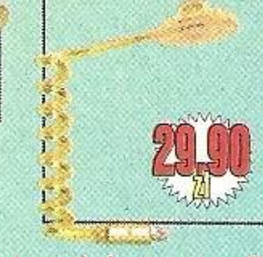
CASTLEVANIA	219
DAVID BACKHAM SOCCER	189
DONALD DUCK ADVANCE	219
DOOM	199
EARTHWORM JIM	169
F-ZERO	179
FINAL FIGHT	199
GT CHAMPIONSHIP	199
HARRY POTTER	199
INTERNATIONAL KARATE	199
JACKIE CHAN ADVENTURES	199
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	199
MONTERS INC.	199
RAYMAN ADVANCE	219
SHAUNS PALMER SNOWBOARDER	219
SPIDERMAN	219
SPYRO	199
STEVEN GERRARD SOCCER 2002	209
SUPER MARIO ADVANCE	179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	219
TOP GEAR GT	199
WARIO LAND 4	179
X-MEN	199

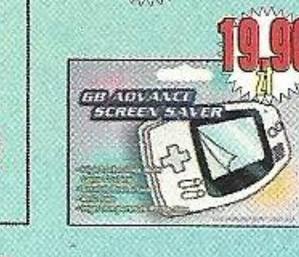
Akcesoria:

Konsola GAMEBOY ADVANCE	399
Pokrowiec	29,90
Lampka	29,90
Link Cable	49
Link Cable Nintendo	69
Link Cable GBA<–>GBC	49
Lupa na ekran z podświetleniem	39,90
Pudełka na gry (5 SZT.)	29,90
Uchwyt	39,90
Zasilacz + akumulator	59,90
Zasilacz do zap. samochodowej	49,90









Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**
8. **Koszty wysyłki tylko 9 PLN.**

NEO PLUS

nr 41 marzec (03/2002)
Issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. naczelnego
Marcin Sikora

Współpracują
Łukasz Bura
Anek
Banan
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
Grzegorz Oleksiuk
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Marek Ludwicki

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Podczas pracy słuchaliśmy:
Conan the Barbarian- original soundtrack (amaaaaazing!), Crouching Tiger, Hidden Dragon - soundtrack, Lord Of The Rings - soundtrack, From Hell - soundtrack, Brandy - Full Moon, Sade - Lover's Live

Greetz:
Jacenty za pomoc,
Mac za robotę po nocach,
Asia za miłość

CZEŚĆ!

W naszym światku konsol dzieje się co miesiąc tyle, że samymi newsami możemy zapełnić pół numeru Neo Plus. Szpiedzy z Japonii i USA donoszą, że Sony coraz poważniej podchodzi do planu podłączenia PlayStation 2 do Internetu. Polyphony Digital pracuje nad Gran Turismo 4, które będzie wykorzystywać Sieć... Szef zespołu martwi się, że zostały mu jeszcze tylko dwa lata (!?) na ukończenie GT4. Z kolei w USA trwają intensywne testy nowych gier z opcjonalnym połączeniem internetowym. A w Japonii Final Fantasy XI już w maju znajdzie się na półkach sklepów. Wszystko dzieje się strasznie szybko, jakby nagle i chaotycznie. Ale nie – to na pewno zaplanowana i konsekwentnie realizowana polityka.
Z tego, i wielu innych powodów (na przykład tego - Square i Nintendo przeprosiły się i kwadratowi będą produkować gry na GBA i GCN? Rany Julek!) nie mogę się już doczekać tegorocznej edycji Electronic Entertainment Expo w maju.
Jest także inna ważna sprawa. Wydaje się, że większość długo zapowiadanych i wyczekiwanych gier na PS2 już się ukazała, a zostało... No właśnie, co? Na pewno są jakieś nowe projekty, o których nic nie wiemy. A chcemy, bo przecież warto wiedzieć, na co czekać...
Oprócz newsów mamy kolejną kosmiczną liczbę recenzji – ponad 40 sztuk, opisy, Neona... Sporo tego. Zapraszamy do lektury!

Gulash

Final Fantasy XI

Miesiąc temu Banan przyglądał się dziesiątej części Final Fantasy, dziś przyszła pora na coraz bliższą jedenastkę. Czy wiecie, że premiera gry w Japonii odbędzie się już w maju tego roku? I czy wiecie, że będzie to pozycja przeznaczona tylko i wyłącznie do gry w Internecie?

str 18

NEON

Ciepłe przyjęcie - tak w skrócie można ocenić Wasze reakcje na naszą propozycję w postaci działu Neon. W związku z tym atakujemy mocniej: aż sześć stron fachowej publicystyki. Nie byłoby to możliwe bez Was - współtwórców. Piszcie, piszcie, piszcie!

str 70

Gangsta's Paradise

...kolejne wariacje na temat GTA3 specjalny dział poświęcony sekretom tej gry. Jesli macie pytania - odpowiemy! Dwa opisy w tym miesiącu pomogą przebić się przez Herdy Gerdy oraz Drakana.

str 69

Pirates - Legend of the Black Kat

str 52

Grabarz pływa po oceanach i fechtuje kordelasem...

Drakan - The Ancient's Gates

str 48

O.G zasiada na smoku, pobiega też po ziemi...

Herdy Gerdy

str 46

Oto gra pasterska z piękną grafiką i fajnym scenariuszem. Tak twierdzi Flik...

State Of Emergency

str 38

W mieście wybuchają zamieszki, a Gulash idzie w pierwszym szeregu ze sztachetą.

Shadowman: 2econd Coming

str 34

Banan specjalnie wrócił z tournee, na którym występował z NoFX, by zrecenzować dla nas tę pozycję.

news

Strategia sieciowa Sony 06
Nowe gry w świecie Star Wars 07
Medal of Honor Frontline 15
Resident Evil 16
Final Fantasy XI 18

recenzje

All-Star Slammin' D-Ball 26
Atari Anniversary Edition Redux 30
Cricket 2002 30
Digimon Rumble Arena 54
Drakan the Ancient's Gates 48
Driven 32
ESPN Winter X-Games Snowboarding 29
Espn Winter Sports 2002 31
Eve of Extinction 25
Final Fantasy 6 55
Forever Kingdom 57
Gitaroo Man 27
GoDai Elemental Force 32
Grandia 2 30
Gundam: Zeonic Front 37
Herdy Gerdy 46
High Heat Major League Baseball 2002 30
Jade Cocoon 2 56
Kessen 2 58
Knockout Kings 2002 28
Largo Winch 32
Looney Tunes Space Race 50
Monster's INC 50
NCAA March Madness 2002 26
NHL 2k2 33
NFL Blitz 20-02 26
Pac-Man World 2 24
Parappa The Rapper 2 51
Peter Pan: Adventures in Never Land 54
Pirates: Legend Of The Black Kat 52
Pro Evolution Soccer 32
Shadowman 2econd Coming 34
Space Channel 5 30
Star Trek Voyager: Elite Force 40
Star Wars Racer Revenge 45
State Of Emergency 38
Taxi 2 26
UEFA Champions League 2001-2002 32
Wizardry 59
WTA Tennis Tour 36
X-Bladez Inline Skater 26

help!

Drakan the Ancient's Gates 62
Herdy Gerdy 65

redakcja

ARCADIA 74
ARCHIWALIA 78
FAQ 79
GAWĘDY PO FAI 75
ISS PARTY 68
NEON 70
POCKET 60
TIPS & TRICKS 61

NEWS

PlayStation 2 w Internecie

Sony Computer Entertainnent America odkrywa strategię sieciową!

Sony w końcu wypowiedziało się w sprawie od dawna zapowiadanych możliwości gry w sieci. Interesujące? Na pewno, ale... Plany dotyczą USA i o Europie nic na razie nie słychać. Znając opóźnienie, z jakim do Starego Świata przychodzą wszelkie nowinki konsolowego przemysłu, przyjdzie nam czekać przynajmniej pół roku dłużej niż amerykanom. Oni mogą spodziewać się modemu do PS2 w sierpniu 2002. Co znaczy, że przed końcem roku może ktoś w SCEE coś na ten temat bąknie. A może nie...

Teraz możemy już Wam powiedzieć czego mogą spodziewać się amerykanie już w sierpniu. Po pierwsze i najważniejsze: na rynku pojawi się Network Adapter (39.99$ czyli około 160 złotych), wkładany do kieszeni na HDD z tyłu konsoli.

Obsługiwał będzie zarówno połączenia wąskopasmowe za pomocą modemu analogowego 56KV.90 jaki i szerokopasmowe (telewizja kablowa i DSL), dzięki karcie sieciowej 10/100 Ethernet. To drugie rozwiązanie (pierwsze może być zbyt wolne w połączeniach z USA, a tam będą serwery) budzi jednak pewne nadzieje. W Polsce są dwie sieci telewizji kablowej, które oferują dostęp do Internetu i całkiem możliwe, że nieliczni szczęśliwcy będą mogli się w ten sposób połączyć z siecią. Jak tylko dostaniemy w nasze łapki Network Adapter to przetestujemy jego możliwości pod tym względem. Podłączenie się będzie możliwe również dlatego, że Sony nie zamierza pobierać opłat za granie w sieci i w żaden sposób dostarczać usług internetowych, tą robotę powierzyło innym (Earthlink, AT&T WorldNet Service, SBC-Prodigy i Sympatico w USA), zresztą chyba słusznie. Tak więc wystarczy kupić Network Adapter, amerykańską wersję gry i mieć providera sieci. Jest więc nadzieja...

SCEA zapowiedziało, że na sierpień będzie gotowe przynajmniej dwanaście tytułów obsługujących grę w sieci. Jak na razie w miarę pewne są: SOCOM: Navy Seals, Twisted Metal Online (hell yeah!!) i prawdopodobnie Frequency. Sierra zapowiedziała Tribes: Aerial Assault (FPP). Tony Hawkis Pro Skater 3 wprawdzie już

S.O.C.O.M. - US Navy Seals

Twisted Metal: Black

Ile przyjdzie nam czekać na podobny zestaw? Tego nie wie nikt...

daje możliwość grania po sieci (modem USB), ale skrzydła rozwinie dopiero w sierpniu. Już w marcu zaczynają się testy gry sieciowej w USA, a tysiąc szczęśliwców będzie mogło szaleć w TM Online i Frequency. Oczywiście więcej będzie wiadomo po majowych targach E3 w Los Angeles.

Co do twardego dysku (HDD), Sony powiedziało krótko: „będzie, gdy będą gry wykorzystujące jego możliwości". Czyli zapewne około grudnia... Dlaczego? Odpowiedź jest krótka - Final Fantasy XI. Gra obsługująca zarówno HDD jak i Network Adapter. I prawdopodobnie właśnie wtedy pojawi się na rynku amerykańskim. (Gwiazdka! Prezenty!).

Już pojawiły się spekulacje, że będzie sprzedawana w zestawie z twardym dyskiem. Interesujące... Na temat naszych obaw związanych z Europą przeczytacie w zapowiedzi Final Fantasy XI.

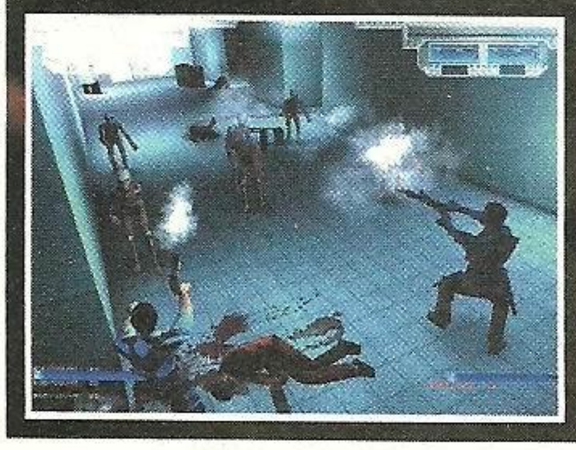
Jak na razie niejasne są możliwości surfowania po sieci. Sony Online Network powstanie dopiero na przełomie 2002/2003, ale nadal nic nie wiadomo na temat oprogramowania – przeglądarki Intenetowej, programu pocztowego i innych ułatwiających życie Internauty programów. Ale na pewno będą. Tylko kiedy?

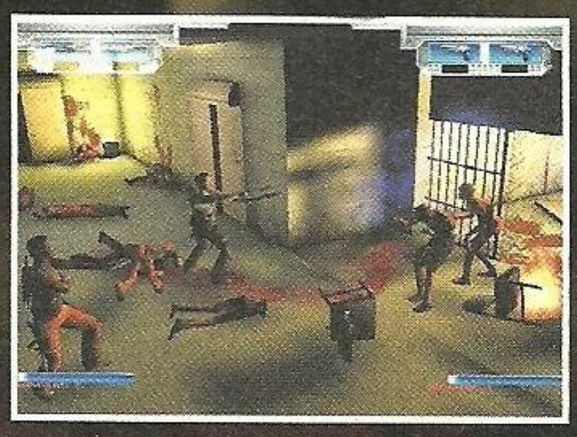
Twin Caliber

PS2 Shooterów nigdy dość!

Dobrze to wygląda. Po klęsce piłki z Beckhamem Rage podnosi się i niebawem zaatakuje PS2 ze strzelaniną Twin Calibur (choć naturalnie potem ukaże się także wersja Beckhama na PS2, ale ma być to zupełnie nowa, zmieniona gra. Tak, naturalnie...).

Nie znamy jeszcze wszystkich szczegółów





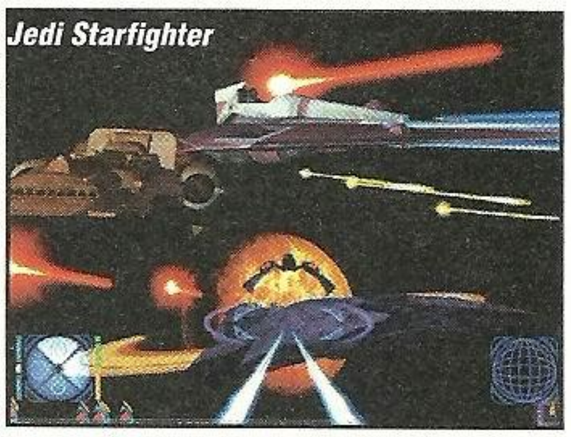
scenariusza, ale wiadomo już, że dobry szeryf Fortman i zły więzień Valdez w pewnym momencie zmuszeni są stanąć ramię w ramię by bronić swego życia. Po screenach sądzimy, że akcja rozpocznie się w więzieniu, w którym wybucha epidemia. Najbardziej interesująco zapowiada się jednak niezależne kontrolowanie dwóch broni przy pomocy dwóch analogowych gałek. No i naturalnie opcja kooperacji. Obie postacie pozostaną na ekranie i nie ma mowy o podzielonym ekranie. Będzie dziewięć różnych rodzajów broni (w tym naturalnie wyznawany mini-gun), dwanaście poziomów, poziomów czego najbardziej efektownie zapowiada się pościg po dachach i skoki na pędzącym pociągu. Nie zabraknie bossów i... Mutantów, bo to oni są głównymi przeciwnikami dynamicznego duetu. Pachnie nam tu połączeniem Apocalypse z Zombie Revenge. Zobaczymy, jak to wypadnie w akcji.

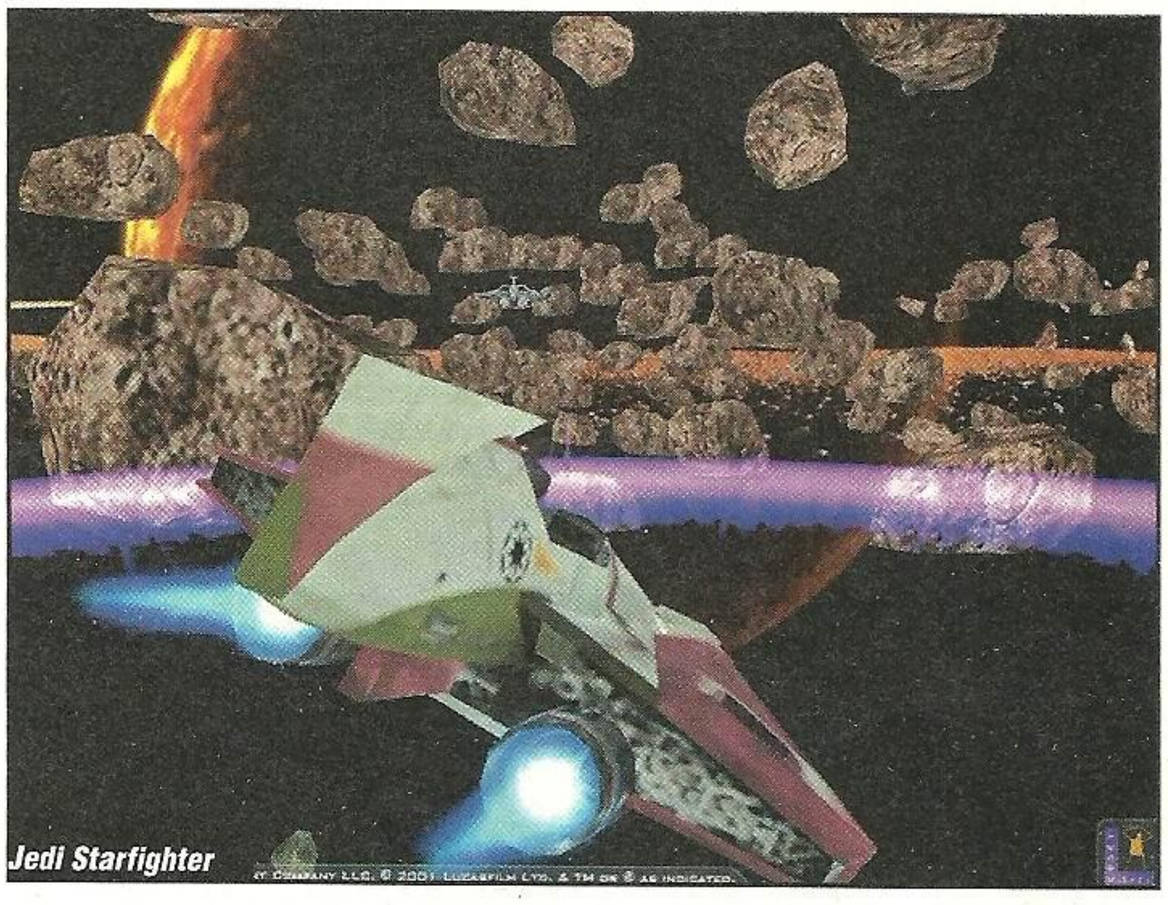
The Force is Strong With This One

PS2, Xbox, CGN, GBA Pięć gier ze świata Gwiezdnych Wojen na konsole!

Obi Wan

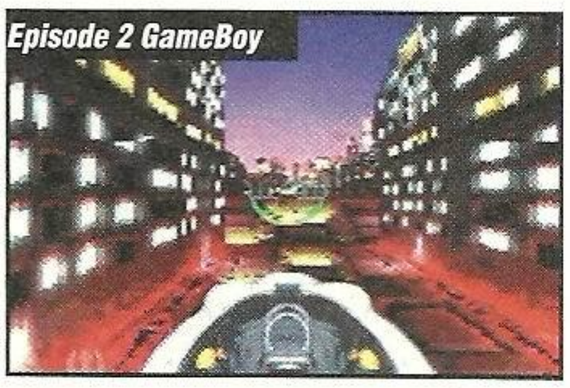
Obi Wan


Jedi Starfighter


Jedi Starfighter

Im bliżej majowej premiery Star Wars Episode II Attack of the Clones, tym więcej pojawia się zapowiedzi nowych gier osadzonych w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Obecnie zapowiedzianych jest sześć: trzy na Xbox, jedna na PS2 i dwie na GBA.

Jedziemy po kolei. Xbox otrzymał mocne wsparcie od Lucas Arts i ta platforma wydaje się być w tym momencie najMOCniejsza. Najciekawszym i jednocześnie najodleglejszym tytułem jest zapowiedziany na jesień tego roku Star Wars: Knights Of The Old Republic. Będzie to RPG, a producentem jest BioWare, które ma w swoim dorobku tak znany tytuł z gatunku role playing jak słynny Baldur's Gate na PC. Dobrze to wróży tej pozycji. Ale jeszcze lepsze jest to, że będzie to pierwsza gra tego typu osadzona w świecie Gwiezdnych Wojen. Wprawdzie nie w okresie znanym z filmów, a dużo, dużo wcześniej. Cztery tysiące lat upłynie, zanim ktokolwiek usłyszy imię Anakina Skywalkera.


Episode 2 GameBoy

W Star Wars: Knights Of The Old Republic gracze zostaną wplątani w wielką wojnę pomiędzy rycerzami Jedi a złowrogimi Sith'ami i właśnie od bohaterów będą zależały losy konfliktu oraz ich los jako Jedi (czyżby możliwe było przejście na Ciemną Stronę Mocy?). Drużyna będzie składać się z maksymalnie trzech bohaterów, a wybierzemy spomiędzy wielu różnych istot zamieszkujących wszechświat. Zwiedzimy też kilka mniej (Tatooine) lub bardziej (Korriban, planeta Sith'ów) interesujących światów. Na razie pozostaje nam czekać na następne informacje na temat tego tytułu i obejrzeć sobie kilka obrazków.

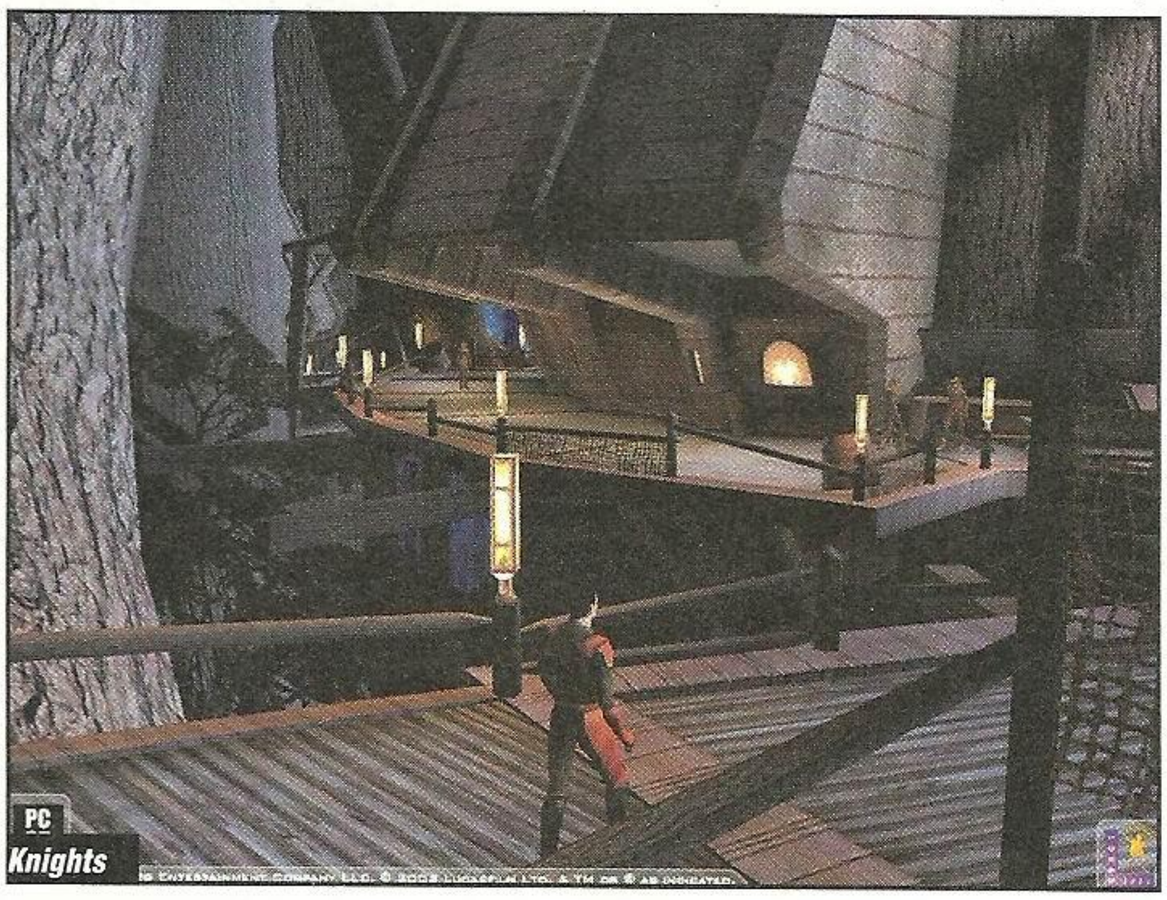
Kolejną grą jest Star Wars: Obi-Wan, ale ta pozycja nie jest już tak obiecująca. To zwykła przygodówka z widokiem z trzeciej osoby napakowana dużą ilością walk z użyciem miecza świetlnego i Mocy. Akcja gry rozpoczyna się na kilka miesięcy przed wydarzeniami Epizodu I, a jej kulminacją jest pojedynek z Darth'em Maul'em. Do przejścia będzie ponad piętnaście poziomów wypełnionych droidami i innymi przeciwnikami. Gra już pojawiła się w USA i nie zebrała pochlebnych recenzji. Szczególnie narzekano na pracę kamery, nienajlepszą grafikę i miodność. Trudno się więc spodziewać, że do premiery, która w Europie przewidziana jest na koniec maja, coś się zmieni.

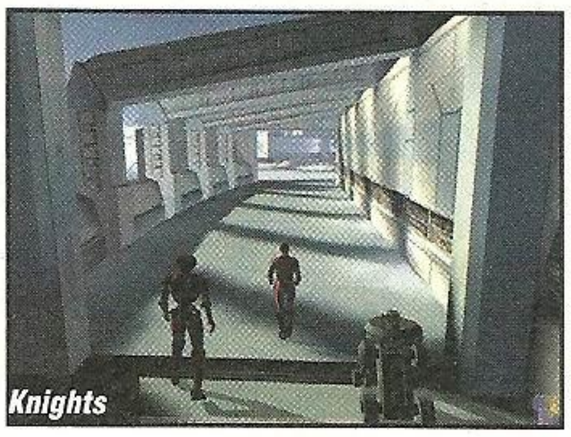
Star Wars: Starfighter Special Edition - jak się łatwo domyślić, będzie to poprawiona, dopieszczona i podciągnięta do możliwości Xbox'a wersja gry, która ukazała się rok temu na PS2. Zawierać będzie kilka nowych misji, więcej trybów dla dwóch graczy (między innymi Capture the Flag, Dogfight). Niestety nie wiadomo kiedy (i czy w ogóle) Starfighter Special Edition pojawi się w Europie, może się okazać, że ten tytuł zostanie wydany tylko w USA.

Posiadacze PS2 nie są jak na razie rozpieszczani. Na konsolę Sony zapowiedziana jest tylko (mamy jednak nadzieję, że to się szybko zmieni) kontynuacja Strafighter'a pod tytułem Jedi Starfighter. Jak to w kolejnych częściach bywa, ma być więcej, lepiej, ładniej i fajniej. Jako że Starfighter był bardzo dobrą i fajną grą, po tej części spodziewamy się tego samego. Absolutną nowością ma być możliwość używania Mocy podczas walki w przestrzeni. Jedną z wielu możliwości będzie wykorzystanie refleksu i szybkości Jedi podczas starć - przeciwnicy przez pewien czas będą poruszać się jak muchy w smole, co pozwoli na ich bezbolesną eksterminację. Mamy nadzieję, że będzie to działało podobnie jak "Bullet Time" w Max Payne i nie będzie nadużywane. Naszym zdaniem Jedi Starfighter zapowiada się naprawdę dobrze, a na obrazkach nawet lepiej.

Dwie ostatnie gry zapowiedziane są na GBA. Pierwszy tytuł, Star Wars: Episode I: Jedi Power Battles, już się ukazał, szukajcie recenzji czwartym numerze Game Boy Magazynu. Drugą pozycją jest Star Wars: Episode II: Attack of the Clones. Gra jest robiona przez THQ i składać się będzie z trzech elementów. Pierwszy to wyścigi na swoop-bike'ach, speeder'ach i innych pojazdach. Drugi to walka w przestrzeni kosmicznej, a trzeci to klasyczny scrollowany platformer. Głównymi bohaterami będą: Anakin Skywalker, Obi - Wan Kenobi i Mace Windu, a przeciwnikami Jango Fett, Count Dooku i wielu innych istot zaludniających uniwersum Star Wars. Gra ma się ukazać w okolicach kinowej premiery Epizodu II, czyli w maju.

Nie zapominajmy też o fantastycznie zapowiadającym się Star Wars Rogue Leader - Rogue Squadron 2 na Gamecube, o którym szeroko pisaliśmy dwa miesiące temu, a który pojawi się wraz z europejską premierą GameCube.


PC
Knights


Knights

One Ring to rule them all, One Ring to bind them!

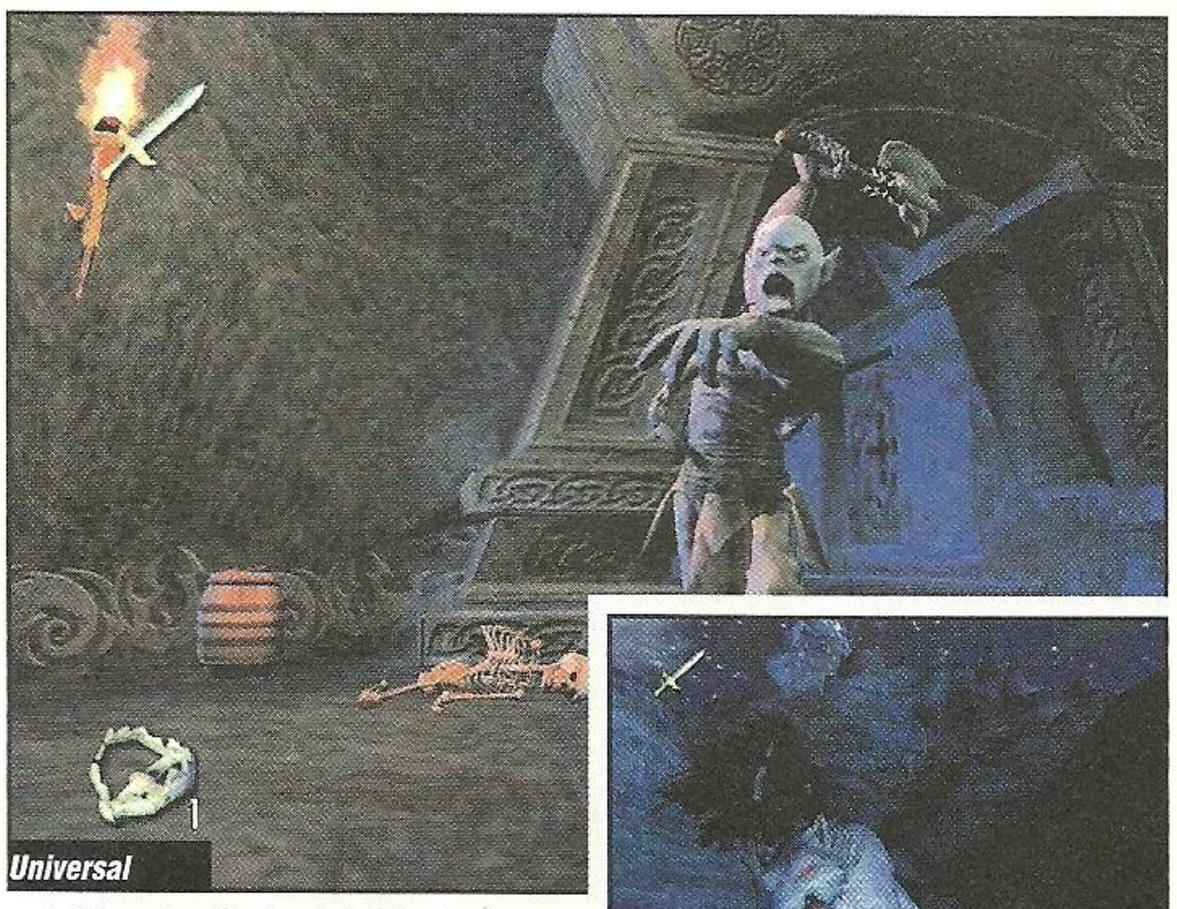
PS2, Xbox, GBA Trzy razy Władca Pierścieni na konsole!

Jak już wspominaliśmy w poprzednim numerze, równocześnie na różne platformy powstaje kilka gier opartych o prozę mistrza Tolkiena. Można się w tym trochę zgubić...

Naszą podróż po wirtualnym świecie Śródziemia zacznijmy od The Lord of the Rings na PlayStation 2 (oraz prawdopodobnie inne platformy, ale o tym kiedy indziej). Electronic Arts robi tę grę na podstawie licencji filmowej. Dzięki niej może używać postaci i krajobrazów w takiej formie, jaką można zobaczyć na ekranach kin. I rzeczywiście - na obrazkach widać podobieństwo z filmowymi lokacjami. Jednak ani obrazków, ani wieści nie ma jeszcze zbyt wiele. Jak na razie wiadomo, że będziemy mogli grać Aragornem, Legolasem i Gimlim. Zwiedzimy znane lokacje, posiekamy wielu orków, trolli i tak dalej. Pozostała część Drużyny Pierścienia będzie aktywnie uczestniczyć w podróży, ale raczej jako NPC. Walki nastawione będą bardziej na taktykę niż bezmyślną młóckę, a ważną rolę będzie spełniał wybór postaci, broni i sposobu ataku w danym momencie. The

Lord GBA!

Lord of the Rings od EA zapowiadany jest na koniec tego roku.
Kolejnym tytułem jest The Lord of the Ring: Fellowship of the Ring, który wyda Universal Interactive w czwartym kwartale 2002 na Xbox'a. Ten tytuł wykorzystuje licencję literacką i, jak już wspominaliśmy, będzie wierniejszy książce niż adaptacja filmowa. Na przykład: to nie Arwena, a Glorfindel dowiezie Froda do Rivendell po spotkaniu z Nazgulami. Jako że od zeszłego numeru nie pojawiły się nowe wieści na temat tej gry, możemy Wam zaprezentować tylko kilka obrazków i


Universal

Universal

Electronic Arts

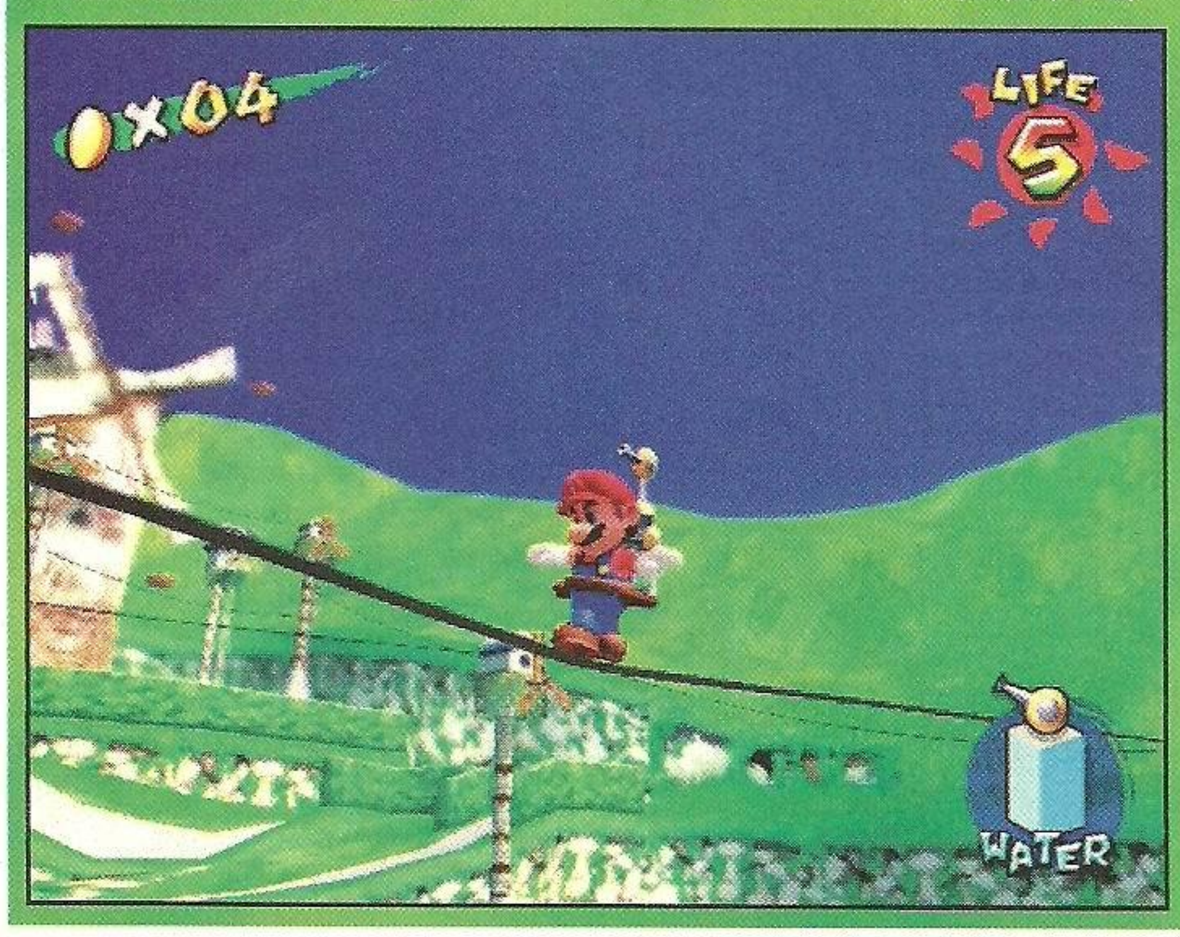
Electronic Arts

polecić uważne śledzenie kolejnych numerów w oczekiwaniu na nowe wieści ze Śródziemia. Następna produkcja oparta o "Władcę Pierścieni" zawita na najmniejszą z konsolek - GBA. A zapowiada się ona naprawdę interesująco. Przede wszystkim dlatego, że będzie kieszonsolkowym erpegiem. Może niezbyt skomplikowanym, ale zawsze. Jej tytuł to... chwila niepokoju... The Lord of the Rings Part I, a wydana zostanie przez Universal Interactive i podobnie jak gra na Xbox'a, będzie czerpać bezpośrednio z książki. W TLOTR Part I znajdzie się cała fabuła "Drużyny Pierścienia" oraz połowa "Dwóch Wież". W ekipie znajdą się wszystkie postacie należące do Drużyny Pierścienia: Frodo, Sam, Merry, Pippin, Aragorn, Gandalf. Legolas, Gimli i Boromir. Wydawca obiecuje, że wszystkie lokacje będą tak wierne opisowi książkowemu, jak to tylko możliwe na GBA. Jesteśmy skłonni w to uwierzyć - popatrzcie tylko na obrazek. Gra pojawi się na rynku w okolicy gwiazdki. Więcej o tym tytule dowiecie się z nowego numeru GameBoy Magazynu.

Hydraulicy, Metro... Klasa Pracująca

GCN Mario Sunshine i Metroid Prime - nowe shoty i info!

Najważniejsza wiadomość z obozu Nintendo jest taka: hydraulik nachodzi! Wprawdzie moment, w którym zapuka do Waszych drzwi jest jeszcze oddalony – po wakacjach powinien pojawić się w USA, a do Europy zawita pewnie jeszcze później. Ale i tak jest to dobra wiadomość. Każdy fan Nintendo długo musiał na nią czekać. Mario Sunshine to oczywiście platformer pełną gębą. Ciekawe tylko czy Mario sprawdzi się w nowych czasach? Jak na razie wszystko wskazuje na to, że tak. Mario Sunshine będzie kolorowy do bólu, cukierkowy do przesłodzenia i uroczy jak zawsze. Czyli norma. Ale nowa platforma daje nowe możliwości i Mario będzie wyglądał lepiej niż kiedykolwiek, zwiedzi większe obszary i popisze się wieloma nowymi możliwościami. Jakimi? O tym przy okazji jakiejś większej zapowiedzi tego tytułu. Bo fakty są takie, że Shigeru Miyamoto milczy jak grób. Wiadomo tylko, że dziwne urządzenie noszone przez Mariana na plecach to sikawka na wodę.
Kolejną ekscytującą wieścią jest zapowiedź gry pod tytułem Metroid Prime. Zapewne niewielu z Was pamięta czasy gdy Metroid na NESa i jego kolejne części na GameBoya i SNESa uzyskały status „gier kultowych". Było, minęło. Teraz nadszedł czas na Metroid Prime, czyli pierwszy, bo gra ma być prequelem tamtych tytułów. MP zapowiadany jest na okolice gwiazdki tego roku, a będzie przygodówko-strzelanką z perspektywy pierwszej osoby. Zapowiada się naprawdę niezłą gra. Już teraz wygląda bardzo ładnie i podobno ma bez problemu pomykać w 60 klatkach na sekundę. Na pewno jeszcze nie raz napiszemy o tej grze, jak tylko zagramy w nią na E3.



RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

WYMIANA GIER

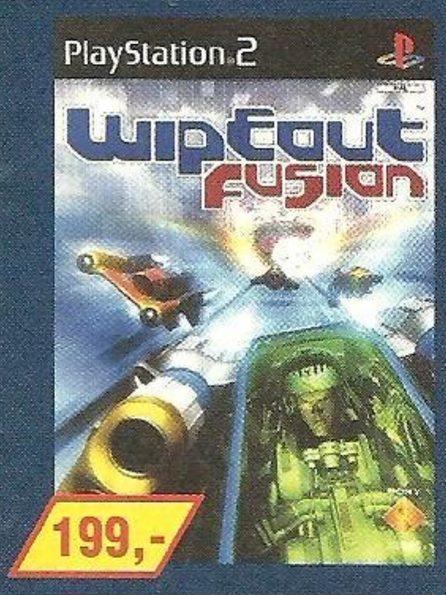
Możliwość negocjacji cen!!!

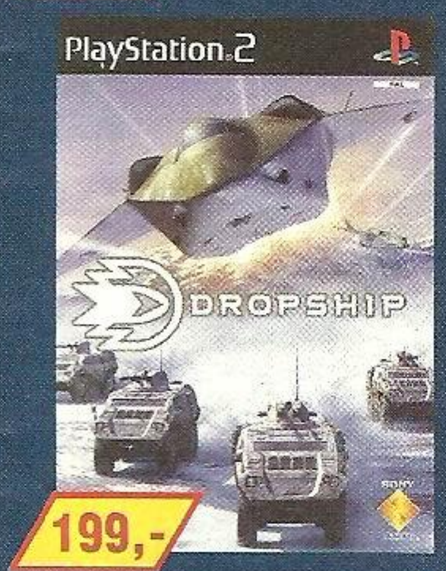
Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

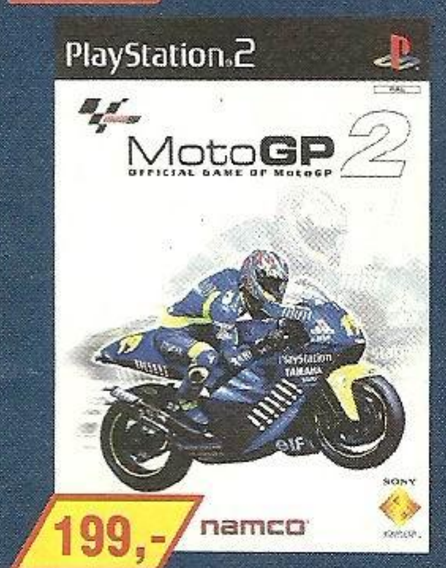
Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)

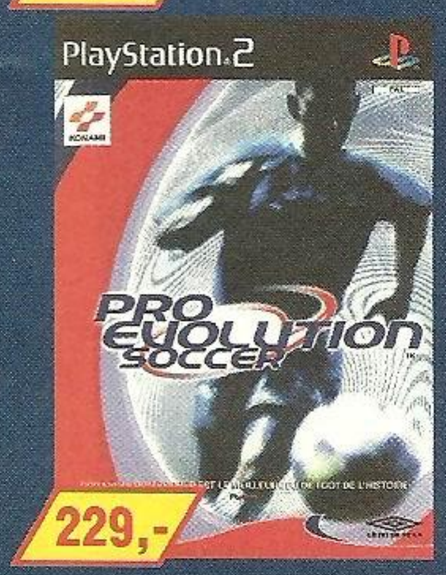
PREMIERY PS2

ACE COMBAT	199,-
DROPSHIP	199,-
HEAD HUNTER	199,-
HERDY GERDY	199,-
MAXIMO	229,-
MGS2	tel.
NBA 2K2	229,-
MOTO GP 2	199,-
SHADOW MAN 2	229,-
STATE OF ENERGENCY	199,-
WIPEOUT	199,-









SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	599,-	379,-
DUAL SHOCK	99,-	79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-	
JOYPAD	39,-	
KABEL RGB	39,-	
ACTION REPLAY	89,-	
ALIEN RESURRECTION	195,-	119,-
ALLADIN	195,-	119,-
ALONE IN THE DARK 4	189,-	129,-
BLADE	189,-	109,-
BOND 007	129,-	109,-
COLIN MCRAE	109,-	79,-
COLIN MCRAE 2	109,-	79,-
COLONY WARS RED SUN	119,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	99,-	79,-
CRASH BASH	195,-	129,-
CROC 2	159,-	79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,-	99,-
DINO CRISIS	179,-	99,-
DINO CRISIS 2	195,-	129,-
DRIVER	99,-	79,-
DRIVER 2	199,-	139,-
FEAR EFECT 2	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	99,-
FIFA 2001	195,-	129,-
FINAL FANTASY 7	109,-	79,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	259,-	159,-
FRONT MISSION 3	195,-	129,-
GOLDEN EYE 2	189,-	139,-
GRAN TURISMO 2	99,-	79,-
GTA	109,-	79,-
GTA 2	159,-	109,-
ISS 2000	189,-	129,-
ISS EVOLUTION	145,-	129,-
ISS EVOLUTION 2	189,-	149,-
LEGACY OF KAIN 2	169,-	99,-
LEGEND OF DRAGON	195,-	149,-
LEGEND OF MANA	195,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2001	189,-	129,-
MEDAL OF HONOR 2	195,-	139,-
MEDIEVIL 2	159,-	109,-
METAL GEAR SOLID	139,-	99,-
MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY	189,-	129,-
NBA 2000	199,-	99,-
NBA 2001	195,-	129,-
NEED FOR SPEED 4	190,-	99,-
NHL 2001	195,-	129,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,-	99,-
PARASITE EVIL2	199,-	159,-
QUAKE 2	190,-	139,-
R2R	179,-	99,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,-	99,-
RAYMAN 2	190,-	149,-
RESIDENT EVIL 3	190,-	129,-
RIDGE RACER 4	190,-	99,-
ROLLCAGE 2	195,-	139,-
SHADOW MAN	159,-	99,-
SILENT HILL	159,-	99,-
SMACK DOWN	195,-	149,-
SPEC OPS	195,-	99,-
SPIDER-MAN	195,-	99,-
SPYRO 3	179,-	149,-
SUIKODEN 2	195,-	149,-
SYPHON FILTER	150,-	99,-
SYPHON FILTER 2	195,-	139,-
TEKKEN 3	99,-	79,-
TENCHU 1`	109,-	79,-
TENCHU 2	189,-	139,-
TOMB RAIDER 3	109,-	79,-
TOMB RAIDER 4	109,-	99,-
TOMB RAIDER 5	195,-	129,-
TONY HAWK'S 2	199,-	129,-
TOY STORY 2	179,-	99,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

NINTENDO 64

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	299,-	199,-
ACTION REPLAY	129,-	
JOYPAD	119,-	80,-
KARTA PAMIĘCI	80,-	60,-
RUMBLE PACK	60,-	50,-
EXPENSION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	199,-	139,-
AIRBORDER	159,-	89,-
ARMORINES	249,-	149,-
BANJO-KAZOOIE	229,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	199,-
BEETLE ADVENTURE RACING	249,-	149,-
BLUES BROTHERS 2000	249,-	145,-
CASTLEVANIA	200,-	119,-
CASTLEVANIA 2	249,-	149,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,-	149,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	279,-	199,-
CRUSIN WORLD	199,-	99,-
DIDDY KONG RACING	199,-	99,-
DONKEY KONG 64	195,-	179,-
DOOM 64	149,-	89,-
DUFY DUCK	249,-	149,-
DUKE NUKEM 2	249,-	149,-
EPISOD I RACER	249,-	99,-
EXTREME G	159,-	99,-
EXTREME G 2	159,-	99,-
F ZERO X	129,-	89,-
FORMULA 1	149,-	79,-
GOLDEN EYE	229,-	139,-
GOLDEN EYE 2	239,-	199,-
HERKULES	249,-	149,-
HEXEN	149,-	79,-
HYBRID HEAVEN	199,-	119,-
ISS 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	129,-
MARIO 64	120,-	60,-
MARIO GOLF	239,-	129,-
MARIO PARTY 2	249,-	149,-
MARIO PARTY	229,-	129,-
MARIO TENNIS	249,-	149,-
MIKI MOUSE RACING	249,-	199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,-	139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,-	189,-
NAGANO	159,-	99,-
NBA CURTSIDE	169,-	99,-
NBA JAM 99	249,-	99,-
NBA LIVE 2000	269,-	149,-
PERFECT DARK	219,-	149,-
POKEMON SNAP	249,-	189,-
POKEMON STADIUM	TEL.	TEL.
QUAKE 2	249,-	149,-
RAINBOW SIX	259,-	149,-
RAYMAN 2	200,-	149,-
READY 2 RUMBLE	249,-	149,-
RESIDENT EVIL 2	279,-	219,-
RIDGE RACER 64	249,-	149,-
ROGUE SQADRON	229,-	129,-
RR64	249,-	149,-
SHADOW MAN	249,-	169,-
STAR WARS BATTLE F. NABBO	279,-	199,-
SUPER SMASH BROS.	249,-	199,-
TOM & JERYY	249,-	149,-
TONIC TROUBLE	249,-	149,-
TONY HAWKS 64	249,-	149,-
TOP GEAR RALLY 2	249,-	199,-
TOY STORY 2	249,-	199,-
TUROK 1	149,-	79,-
TUROK 2	199,-	120,-
TUROK 3	249,-	199,-
TUROK RAGS WARS	249,-	159,-
WIN BACK	259,-	179,-
WIPEOUT 64	229,-	129,-
WWF ATTITUDE	249,-	99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,-	129,-
ZELDA	229,-	129,-
ZELDA 2	229,-	169,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

SEGA DREAMCAST

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	SUPER CENA	
JOYPAD ORG.	129,-	99,-
JOYSTICK PLATFORMA	269,-	TEL.
KARTA PAMIĘCI 1MB	89,-	
KARTA PAMIĘCI 2MB	99,-	
KARTA PAMIĘCI ORG.	129,-	99,-
PISTOLET	189,-	129,-
BERSERK	199,-	99,-
BLUE STINGER	199,-	99,-
BUGGY HEAT	199,-	99,-
CODE VERONICA	199,-	129,-
CONFIDENTAL MISSION	229,-	159,-
CRAZY TAXI	199,-	129,-
DAYTONA USA	229,-	159,-
DEAD OR ALIVE 2	229,-	149,-
DEEP FIGHTER	229,-	129,-
DRAGONS BLOOD	199,-	129,-
DUCATI WORLD	229,-	159,-
ECCO THE DOLPHIN	229,-	129,-
EVIL DEAD	229,-	159,-
EVOLUTION	229,-	199,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,-	129,-
FANTASY STAR ON LINE	199,-	149,-
FERRARI 355	219,-	129,-
FIGHTING FORCE 2	199,-	99,-
GET BASS+WĘDKA	429,-	380,-
GTA 2	199,-	129,-
HIDDEN DANGEROUS	229,-	129,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	399,-	259,-
JET SET RADIO	229,-	129,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,-	129,-
MDK 2	199,-	119,-
MERTOPOLIS RACER	195,-	129,-
NBA 2000	199,-	119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,-	119,-
NOMAD SOUL	229,-	119,-
POWER STONE	129,-	79,-
POWER STONE 2	149,-	99,-
QUAKE 3	229,-	149,-
RAYMAN 2	199,-	119,-
READY 2 RUMBLE	199,-	99,-
READY 2 RUMBLE 2	229,-	129,-
RED DOG	199,-	99,-
RESIDENT EVIL 2	199,-	129,-
SEGA GT	219,-	149,-
SEGA RALLY 2	199,-	129,-
SHADOW MAN	219,-	109,-
SHENMUE	229,-	149,-
SILENT SCOPE	229,-	129,-
SLAVE ZERO	169,-	129,-
SNOW SURFERS	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE 2	229,-	189,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	209,-	129,-
SPACE CHANNEL 5	229,-	129,-
SPEC OPS	229,-	129,-
SPEED DEVIL	209,-	129,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,-	99,-
STAR WARS RACER	199,-	129,-
STREET FIGHTER 3	229,-	129,-
SWWS 2000	199,-	99,-
TONY HAWKS	149,-	99,-
TONY HAWKS 2	229,-	149,-
TOY COMMANDER	199,-	119,-
TOY RACER	229,-	129,-
UEFA STRIKER	199,-	119,-
ULTIMATE FIGHTING	229,-	149,-
VIRTUA ATHLETE	199,-	109,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,-	129,-
VIRTUA STRIKER2	199,-	119,-
VIRTUA TENNIS	209,-	139,-
WETRIX	179,-	99,-
WORMS	219,-	129,-
WWF ATTITUDE	199,-	99,-
ZOMBIE REVENGE	199,-	109,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	TEL	
JOYPAD	149,-	TEL
KARTA PAMIECI ORG.	175,-	129,-
PILOT DVD	99,-	
PILOT DVD SONY	TEL	TEL
4x4 EVOLUTION	219,-	159,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	169,-
ALONE IN THE DARK 4	229,-	189,-
ARMORED CORE 2	199,-	169,-
ATV OFF ROAD	199,-	149,-
BLOODY ROAR 3	229,-	189,-
BOND 007	199,-	169,-
BOUNCER	199,-	159,-
CITY CRISIS	199,-	169,-
CODE VERONICA X	229,-	189,-
CRASH 4	159,-	149,-
CRAZY TAXI	229,-	159,-
DARK CLOUD	239,-	189,-
DEAD OR ALIVE 2	109,-	89,-
DINOSAUR	199,-	99,-
DONALD DUCK	199,-	129,-
DYNASTY WARIORS 2	199,-	149,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EXTREME WINTER SPORT	199,-	129,-
EXTERMINATION	189,-	159,-
F1 ONE 2001 (SONY)	199,-	159,-
FANTAVISION	199,-	99,-
FIFA 2001	239,-	149,-
FIFA 2002	239,-	189,-
FORMULA 1	199,-	149,-
GRAN TURISMO 3	109,-	89,-
HALF LIFE	169,-	149,-
HEROS OF M&M	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	199,-	149,-
ISS EVOLUTION 2	239,-	199,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	149,-
JAK AND DEXTER	199,-	169,-
KART FURY	199,-	149,-
KENGO	199,-	149,-
KESSEN	199,-	159,-
KLONOA 2	229,-	179,-
KNOCKOUT 2001	229,-	159,-
MADDEN 2001	229,-	139,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MONKEY ISLAND	219,-	179,-
MOTO GP	229,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	229,-	159,-
MX 2002	219,-	169,-
NBA 2001	239,-	149,-
NBA 2 NIGHT	229,-	149,-
NBA STREET	229,-	179,-
NHL 2001	229,-	149,-
ONI	229,-	149,-
ONIMUSHA	225,-	189,-
OPERATION WINBECK	199,-	179,-
ORPHEN	239,-	129,-
PARIS-DAKAR RALLY	199,-	169,-
QUAKE 3	239,-	189,-
RAYMAN M	199,-	169,-
RAYMAN REV.	229,-	149,-
RC REVENGE	229,-	129,-
RED FACTION	109,-	89,-
READY 2 RUMBLE	229,-	149,-
RIDGE RACER 5	109,-	89,-
RING OF RED	199,-	179,-
RUMBLE RACING	229,-	179,-
SHADOW OF THE MEM.	239,-	179,-
SILENT HILL 2	229,-	179,-
SILENT SCOPE	229,-	159,-
SKY SURFER	199,-	159,-
SMUGLERS RUN	189,-	129,-
SMUGLERS RUN 2	239,-	179,-
SOUL REAVER 2	229,-	179,-
SSX	229,-	149,-
SSX 2	219,-	179,-
STAR WARS STARFIGHTER	229,-	169,-
STREET FIGHTER 3	229,-	159,-
S-TYPE	229,-	129,-
TEKKEN TAG T.	219,-	159,-
THE GIFT	229,-	139,-
THEME PARK	219,-	179,-
THIS IS FOOTBALL 2002	229,-	159,-
TIMESPLITTERS	199,-	149,-
TOKYO EXTREME RACER	229,-	149,-
TONY HAWK'S 3	229,-	179,-
TWISTED METAL BLACK	229,-	159,-
UNREAL	239,-	149,-
WILD WILD RACING	239,-	149,-
WRC	199,-	169,-
WWF SMACK DOWN	219,-	179,-
ZONE OF THE ENDERS	239,-	169,-

Tomb Raider Nowej Generacji

PS2 Core Design powraca do korzeni

Core Design nie spieszy się z wydaniem Tomb Raidera na nowe konsole, oj nie spieszy się. Miał ukazać się już w zeszłą gwiazdkę, a tu okazuje się, że pojawi się dopiero pod koniec tego roku. Wieści nadal są skąpe, ale powoli zaczynają wyciekać, co może oznaczać tylko jedno - Tomb Raider jest coraz bliżej ukończenia! Szczególnie interesująco zapowiada się kolejny miesiąc oraz majowe targi E3. Po nich z pewnością będziemy o wiele lepiej poinformowani. Ale teraz też już trochę wiemy, więc nadstawcie uszu. Po pierwsze i najbardziej oczywiste: Lara Croft żyje, a z gry dowiemy się, co tak naprawdę wydarzyło się pod koniec Tomb Raider: The Last Revelation na PSX'a. Po drugie: Lara będzie miała partnera... Tylko się nie potnijcie z

rozpaczy, to nie jest jej narzeczony ani chłopak, po prostu przypadkowo poznany towarzysz przygód (wiemy, wiemy... tak się tylko mówi). Znamy już imię tajemniczego kolesia - Kurtis Trent. Podobno w niektórych momentach gry będzie można nim sterować, a plotki mówią też o tym, że będzie możliwość zabawy dla dwóch graczy w trybie kooperacji.
Tomb Raider Next-Gen ma odejść (przynajmniej częściowo) od schematu "łowcy skarbów" i dać nam możliwość sprawdzenia się w innych warunkach. Pojawią się etapy, gdzie Lara (nieuzbrojona!) będzie się skradać i ukrywać przed przeciwnikami. Pojawią się też takie, gdzie masowe użycie broni będzie nieodzowne. Będzie kombinowanie, układania puzzli, no i poziomy klasyczne, takie, do jakich wszyscy fani są już przyzwyczajeni - wszystkiego po trochu. Tomb Raider

Next-Gen ma być bardzo duży i przede wszystkim - nieliniowy. Podążając cały czas jedną, najkrótszą ścieżką, zobaczymy tylko fragment całości i ominie nas wiele ciekawych zdarzeń. Pierwsze obrazki nie prezentują się może jakoś rewelacyjnie. Otoczenie jest wprawdzie szczegółowe, położono nacisk na drobiazgi i wystrój wnętrz, ale sama Lara nie wygląda równie interesująco jak Angelina Jolie w filmie. Mamy jednak nadzieję, że za kilka tygodni pojawią się nowe shoty, które spowodują u Was opad szczęki. Bo jak na razie nie jest to żadne cudo. Za miesiąc kolejna porcja informacji z życia Lary Croft. Nasi wścibscy paparazzi, nie odstępują jej na krok.

Spyro:

Enter the Dragonfly

PS2, Xbox, GCN

Wszyscy miłośnicy sympatycznego smoczka mogą skakać z radości. Gra pojawi się jednak dopiero w okolicach gwiazdki. Wydanie jej zaplanowano na większość platform, a obrazki, które możecie obejrzeć, pochodzą z wersji na PS2. Niewiele wiadomo o kolejnej odsłonie tej platformówki. Jak na razie ujawniono tylko dwie rzeczy. Fabułę - tuż po wydarzeniach opisanych w Spyro: Year of the Dragon zostały ukradzione ważki (Dragonfly), które są źródłem smoczej magii. Spyro, oczywiście, będzie musiał je odnaleźć. Drugą rzeczą są nowe zionięcia naszego smoczka. Do standardowego, ogniowego oddechu doszły trzy nowe - lodowy, elektryczny oraz... bąbelkowy (czyżby za dużo coli?).

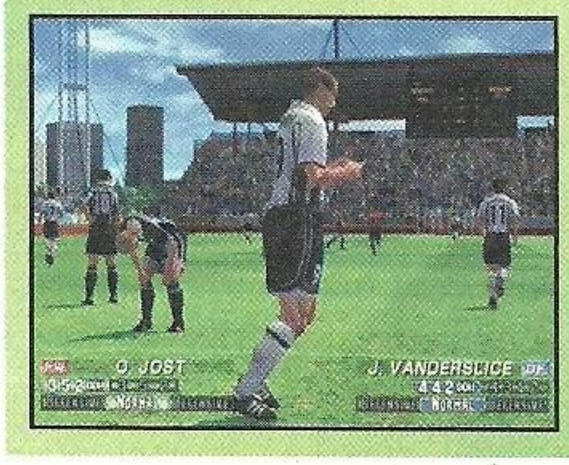
Virtua Striker 3 ver. 2002

GCN Zręcznościowa piłka nożna tym razem na Gamecube

Sega planuje wydać kolejną odsłonę swojej czysto zręcznościowej piłeczki na GameCube w okolicach zbliżających się wielkimi krokami Mistrzostw Świata. Konwersja z automatu Virtua Striker'a 2 na Dreamcasta okazała się wysoce niezadowalającą grą. Szwankowało sterowanie i mechanika. W sumie to prawie wszystko mniej lub bardziej niedomagało. Jeżeli twórcy nie zmienią poważnie sterowania i nie uczynią zabawy przyjemniejszą, to nie wróżymy jej wielkiej kariery. Nawet pomimo tego, że Virtua Striker 3 ver. 2002 wygląda naprawdę bardzo efektownie, a momentami wprost prześlicznie. Zawodnicy są duzi, starannie wymodelowani, a ich animacja jest po prostu bezbłędna.

Stadiony wyglądają bardzo realistycznie, publiczność prezentuje się najlepiej ze wszystkich gier piłkarskich, jakie mieliśmy okazję oglądać.
W Virtua Striker 3 ver. 2002 znajdziemy 64 jedenastki narodowe, co daje w sumie ponad 1400 piłkarzy. Będą oni

hasać po trzynastu stadionach. Trybów gry też będzie całkiem sporo. Od zwykłych meczów pokazowych i treningów, przez rozgrywki ligowe czy pucharowe. Najbardziej intrygujący jest jednak tryb nazwany Road to International Cup, czyli od eliminacji do mistrzostw. Kruczek leży w jednym słowie - rozwój. Podobno nasza drużyna będzie się rozwijać w trakcie rozgrywek. Będzie jej też można użyć w innych trybach gry.
Wszystko to bardzo pięknie brzmi i mamy nadzieję, że gra nie zostanie skopana przez kiepskie sterowanie i fatalną mechanikę - jak jej poprzedniczka. Czasami trzeba się przecież oderwać od PES'a i zagrać w coś mniej wymagającego.



KOBRA KOBRA KOBRA

SKLEP-WYPOŻYCZALNIA-SERWIS

Wybierz konsolę dla siebie !!!
Konsolę dostarczymy GRATIS w ciągu 48 godzin

PlayStation PS One od 449 zł

PlayStation (używane) od 299 zł

PlayStation 2 od ☎

Dreamcast od 499 zł

Twoją starą konsolę przyjmiemy w rozliczeniu

SERWIS PlayStation
w pełnym zakresie

Naprawimy każdą konsolę PlayStation
lub wymienimy na nową za dopłatą

KOBRA 84-232 Rumia ul. Pomorska 11
☎ (058)679-51-01; 0501-537-881 ☎

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION2
GRY UŻYWANE JUŻ OD 80 ZŁ

GAME BOY ADVANCE
GRY UŻYWANE JUŻ OD 80 ZŁ

SONYPLAYSTATION
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

GAME BOY COLOR
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

NINTENDO 64
GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

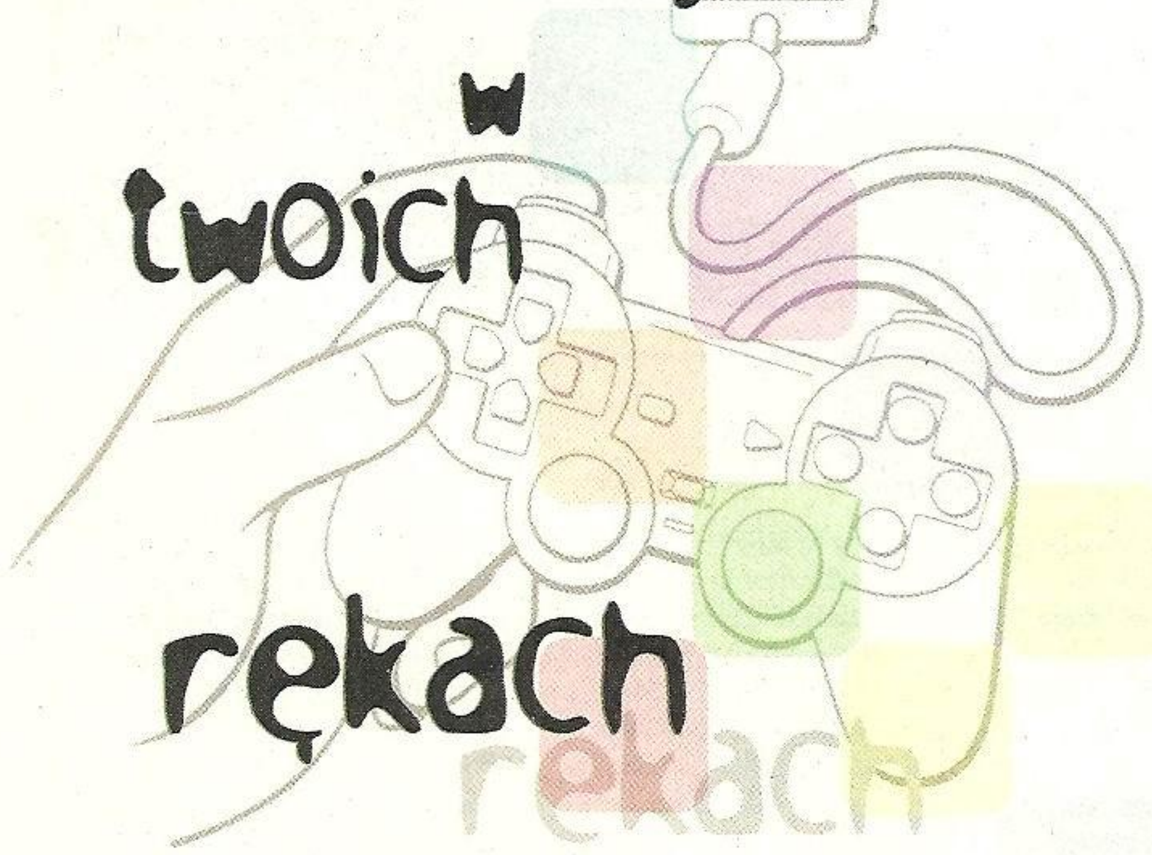
W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - PIĄTEK 11 - 16

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

teraz wszystko w twoich rękach



Jedyny sklep w Białymstoku

ul.św. Rocha 14a lok. 15
15-879 Białystok
tel./fax 085 744 63 56

AKOM

akom@gv.pl
www.akom.gv.pl

PlayStation 2 GameBoy Advance Dreamcast Game Cube Xbox

UL. SYRKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

SPRZEDAŻ HURTOWA
I DETALICZNA

SERWIS

NAJWIĘKSZY WYBÓR
GIER I AKSESORII
REGENERACJA
I WYMIANA
PŁYT CD

RATY

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER

World Cup Fifa 2002

PS2, Xbox, XGN Fajnie czy nie, nowa Fifa już niebawem

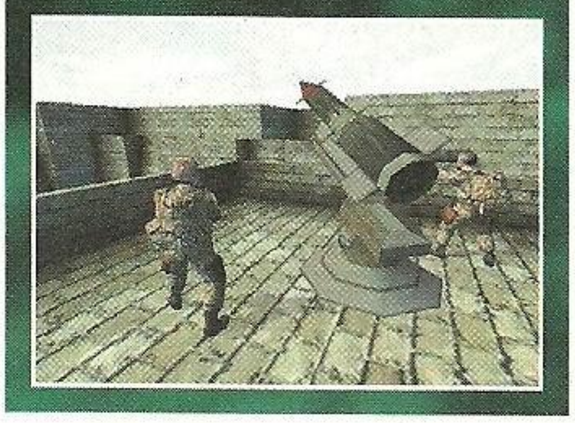
"To było pewne jak techno w Trendzie". EA Sports właśnie potwierdziło, że kolejna odsłona FIFA poświęcona tylko i wyłącznie Mistrzostwom Świata, ukaże się na prawie wszystkich konsolach (PS, PS2, GC, Xbox). I to jeszcze przed pierwszym gwizdkiem sędziego w meczu otwarcia pomiędzy Senegalem i Francją. Nie spodziewamy się wielkich zmian w porównaniu do FIFA 2002 - nadal będzie bardziej rozrywkowo niż symulacyjnie. Ale jedno jest pewne - pełna i wyłączna licencja na World Cup 2002 zaowocuje oryginalnymi składami zespołów, strojami, reklamami, napisami na piłce oraz wszystkimi stadionami, na których najlepsi piłkarze świata będą toczyć walkę o najcenniejsze z trofeów

w piłce nożnej.
Co będzie? Nowe ujęcia kamer i efektowniejsze (w założeniu) powtórki. Lepsze animacje zawodników podczas walki o piłkę czy podczas świętowania bramek i rozpaczania po straconych okazjach. Czy to wystarczy do ekscytacji? Nie sądzimy. WORLD CUP FIFA 2002 to najzwyklejsza próba wyłudzenia kasy od graczy. Ale przecież "biznes jest biznes" i nikt "Elektronikom" tego nie zabroni, a ludziska i tak łykną grę jak pelikany.

Conflict
Desert Storm

PS2, Xbox

Operacja "Pustynna Burza" była pierwszą wojną transmitowaną "na żywo". Stacja CNN zbiła na niej fortunę. Niektórzy fachowcy twierdzą jednak, że ten nadmiar informacji był jak najbardziej celowy. O grze tej jednak nic nie wiadomo. tylko tyle, że będzie. Producentem jest SCi, a gra ma być kolejną taktyczną i zespołową strzelanką. W Conflict: Desert Strom weźmiemy udział, jako członek oddziału SAS lub US Delta Force, w działaniach komandosów na terenie wroga i dojdziemy aż do Bagdadu. Gra wyjdzie na Xbox'a i PlayStation 2, a spodziewać się jej można w drugim kwartale tego roku. Czekamy na więcej informacji.



X-Men
Next Dimenssion

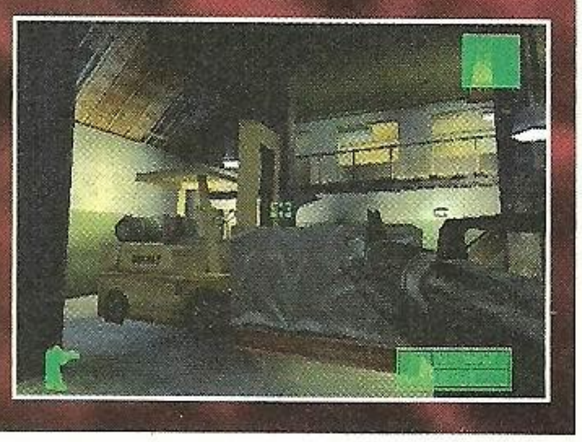
PS2 Taaaak...

Activision zapowiedziało wydanie kolejnej gry spod znaku X-Men. Tym razem będzie to trójwymiarowe mordobicie na PlayStation 2, Xbox i GameCube. Grę tworzy zespół Paradox Entertainment, odpowiedzialny za serię X-Men Mutant Academy i trójwymiarowe mordobicie dla czterech osób na PlayStation - Wu Tang: Shaolin Style. Celem gry jest uwolnienie z rąk Bastiona i jego Prime-Sentineli jednego z porwanych X-menów - Forge, zanim Bastion wydrze z niego tajemnice, dzięki którym będzie mógł zniszczyć wszystkich mutantów. W tym celu X-meni połączą swe siły z odwiecznymi wrogami - Brotherhood of Mutants i ich liderem Magneto. Zgodnie z najnowszą modą, plansze, na których będą walczyć mutanci i ich przeciwnicy, będą wielopoziomowe i interaktywne (czytaj: dużo elementów da się rozwalić w drzazgi) i nie będą zwykłymi, ograniczonymi arenami. Producenci zapowiadają też skomplikowane kombosy, walkę w powietrzu i możliwość poruszania się we wszystkich kierunkach (jak w Soul Calibur).

Delta Force: Urban Warfare

PSX Szara konsolka jeszcze nie całkiem martwa

Myśleliśmy, że nikt już nie zrobi gry na starego, wysłużonego "szaraka"... A jednak! Jakby tego mało, to będzie debiut NovaLogic jeśli chodzi o gry na konsolach. Jak dla nas to trochę późno, ale w końcu lepiej późno niż wcale. Przejdźmy jednak do rzeczy - oto nowe, konkretne informacje. Jak łatwo wywnioskować z tytułu, Delta Force: Urban Warfare będzie kolejną grą mniej lub bardziej związaną z oddziałami specjalnymi. Tym razem będziemy mieli okazję pobawić się w antyterrorystę. W odróżnieniu od poprzednich części serii wydanych na PC, które były bardziej taktyczno - skradankowe, Delta Force: Urban Warfare będzie szybką i ostrą strzelanką z perspektywy pierwszej osoby zaprojektowaną specjalnie na PSX (żadna konwersja!). Jej akcja toczyć się będzie w wielu miastach rozrzuconych po całym globie. Będziemy eksterminować w ciemnych zaułkach, mrocznych fabrykach, magazynach i innych kryjówkach wrednych terrorystów. Naszym zadaniem będzie powstrzymanie zamachowców przed stworzeniem i użyciem broni masowej zagłady (temat na czasie...). Oczywiście do eksterminacji użyjemy najnowszych oraz trochę starszych zdobyczy techniki (między innymi M249 SAW), a w ciemnych pomieszczeniach będziemy mogli skorzystać z gogli termowizyjnych i noktowizora. W sumie na wyposażeniu komandosa ma znaleźć się około dwudziestu różnych, mniej lub bardziej zabójczych gadżetów. Delta Force: Urban Warfare ma oszałamiać grafiką i zaawansowaną inteligencją przeciwników (taaaa....). Ale na screenach prezentuje się nienajgorzej. Czyżby ostatnia (tym razem już prawie na pewno ostatnia...) porządna gra na PlayStation? Mamy nadzieję, że nie... ostatnia. Long live PSX!



Die Hard: Vendetta

GCN Bruce Willis byłby dumny

John McClane (rozpropagowany przez Bruce'a Willis'a) powraca na konsole. John to wiecznie skacowany i posiadający wyjątkowy talent do pakowania się w kłopoty policjant. Dobrze znany wszystkim miłośnikom kina akcji z trzech części "Szklanej Pułapki" (kiepskie tłumaczenie tytułu - pasuje tylko do pierwszej części filmu) będzie głównym bohaterem gry tworzonej właśnie przez Bits Studios na Nintendo GameCube. Die Hard: Vendetta będzie klasycznym eFPePem, co świetnie pasuje do klimatu filmu i aż dziwne, że nikt wcześniej nie wpadł na pomysł stworzenia takiej gry. Niewiele jak na razie wiadomo o fabule, ilości poziomów i tym podobnych, ale obrazki prezentują się naprawdę ładnie. Gra niemal na pewno ukaże się w późniejszym terminie także i na inne konsole - PS2 i Xboxa.
My mamy chrapkę na ten tytuł, bo zawsze chcieliśmy pobiegać w poplamionym, podartym podkoszulku po mieście i załatwić kilku wrednych gości. Yippie Ky-Yay Muthafokka!

SKUP, SPRZEDAŻ , WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER - RÓWNIEŻ WYSYŁKOWO

SKLEP NIKO

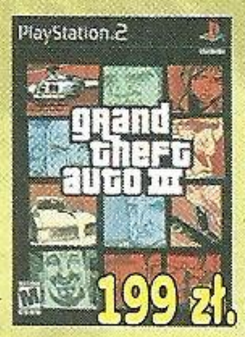
pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

26-600 Radom, ul. Reja 3

tel. (48) 363 83 03, tel./fax 363 89 95

tel. kom. 0-601 233 283

http://www.niko-radom.prv.pl



Time Crisis 2	tel.
Burn Out	239 zł.
Dark Cloud	199 zł.
Ring of Red	239 zł.
Formula One	199 zł.
Smugglers Run 2	199 zł.
NOWOŚCI I INNE	tel.

Action Replay	180 zł.
Link kabel	49 zł.
Pilot org.	159 zł.
Pilot	69 zł.
Multi tap	od 120 zł.
Kabel RGB	49 zł.
Podstawka	od 39 zł.

Karta pamięci org.	179 zł.
Karta pamięci 16 MB	189 zł.
Karta pamięci MadCATZ	149 zł.
Klawiatura	149 zł.
Dual Shock org.	145 zł.
Dual Shock	99 zł.
Kabel optyczny	49 zł.

Dual Shock	139 zł.
Karta pamięci	od 39 zł.
Kierownica	299 zł.
Multi Tap	od 80 zł.
Link kabel	39 zł.
Kabel RGB	39 zł.
Action Replay	79 zł.
inne akcesoria	tel.
Gry	od 50 zł.

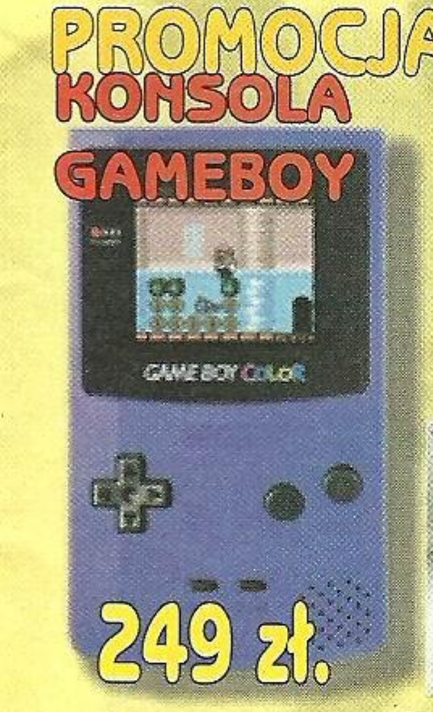
Pistolet z wibracją	129 zł.
Dream Connection	119 zł.
Joypad	110 zł.
Kabel RGB	49 zł.
Karta pamięci	69 zł.
Karta pamięci VMS	119 zł.
Klawiatura	129 zł.
Myszka	129 zł.
VGA BOX	110 zł.
Vibration Pack	od 89 zł.

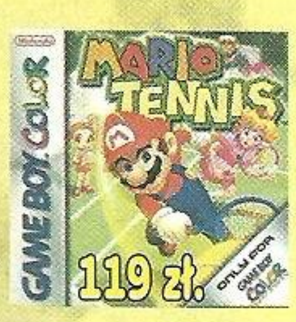
Emulatory PSX na DREAMCAST:

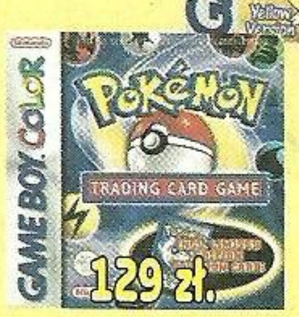
Gry od 69 zł.

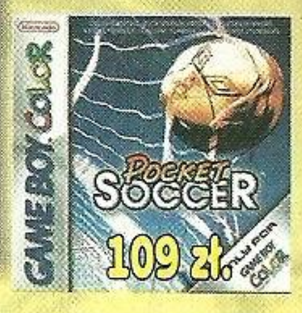
Duży wybór akcesoriów!

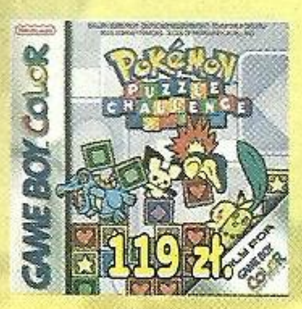
KONSOLA MICROSOFT X-BOX

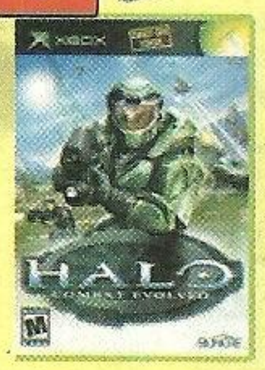


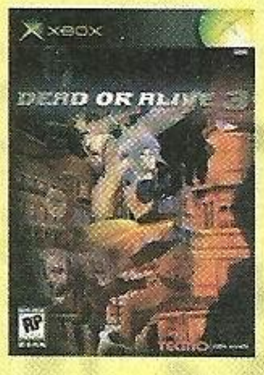












Ceny promocyjne do wyczerpania zapasów magazynowych

NIKO

szczegółowa oferta na:

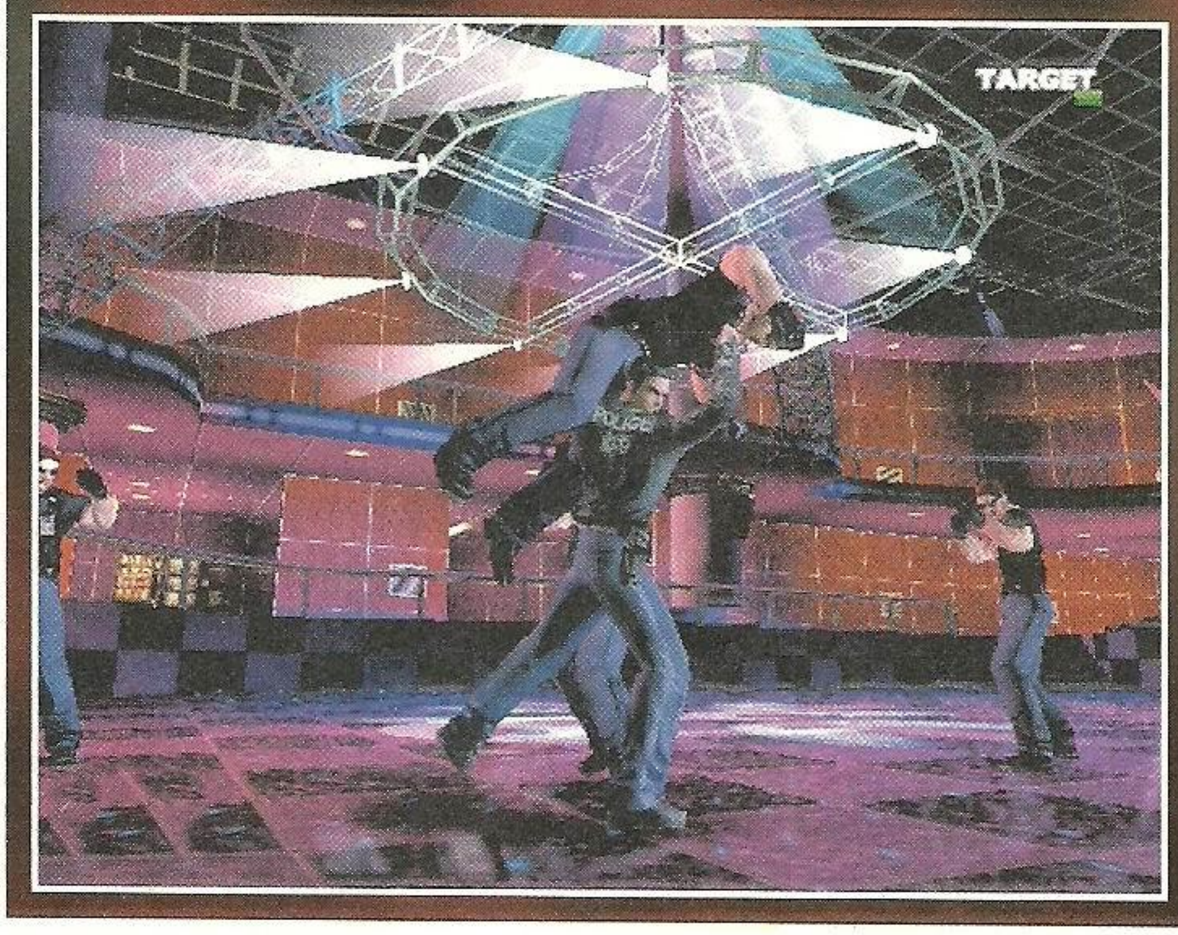
http://www.niko-radom.prv.pl

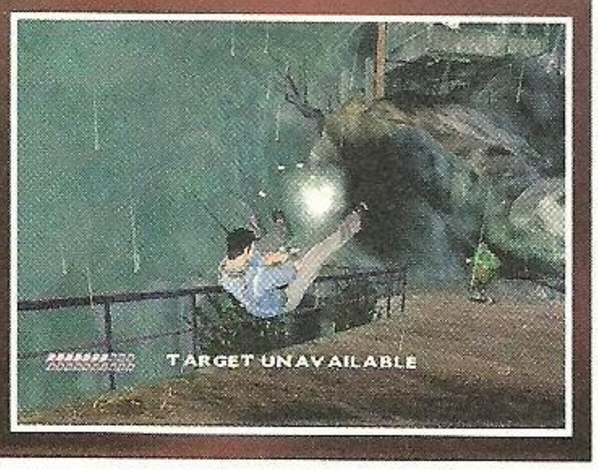
ODNOWIONA STRONA!!!

Dead to Rights

PS2, Xbox Balet na dwie spluwy i tonę ołowiu

Z niejakim zdziwieniem Namco zauważyło, że w ich ofercie brakuje gry w stylu Syphon Filter czy Metal Gear Solid. Panowie natychmiast wzięli się ostro do pracy i zaczęli tworzyć grę, która zapowiada się co najmniej interesująco i to z kilku powodów. Najważniejszym z nich jest to, że twórcy gry postanowili stworzyć strzelankę w stylu znanym z filmów reżyserowanych przez Johna Woo. Oglądaliście „Dzieci Triady" (Hard Boiled) z Chow Yun-Fat'em w roli głównej? Jeżeli tak, to wiecie doskonale o co chodzi - „Daj facetowi pistolet, a poczuje się supermanem, daj dwa, a zostanie Bogiem". Dokładnie tak ma być w Dead To Rights. Dzielny policjant, Jack Slate będzie walczył z dziesiątkami wrogów uczestnicząc w balecie na dwa pistolety i tonę ołowiu. Jednak DTR trochę się spóźniło – patenty znane z filmów akcji zostały wykorzystane w dwóch świetnych grach: Devil May Cry i Max Payne. To nam jednak nie przeszkadza, bo ostrej jatki nigdy dość. W przeciwieństwo do wymienionych na początku gier DTR nie będzie polegało na skradaniu się. Raczej na wskakiwaniu do pomieszczenia i koszeniu w locie wszystkich nieszczęsnych przeciwników. Tematem przewodnim gry będzie ulubiony motyw wszystkich reżyserów – zemsta. Oprócz całego arsenału broni Jack będzie mógł walczyć gołymi rękami, nożem, a także błyskawicznie rozbroi przeciwnika i momentalnie wypali mu prosto w twarz z odebranej broni. Brutalność! Kolejnym ciekawym motywem będzie możliwość celowania w różne części ciała przeciwnika, a nawet wytrącenie mu broni z ręki celnym strzałem. Dead to Rights żywo przypomina klasyczny kryminał „zabili go i uciekł", co nam bardzo odpowiada. Czekamy na nie z niecierpliwością - w końcu to Namco. Postrzelamy sobie może już w wakacje.





Men in Black 2: Alien Escape

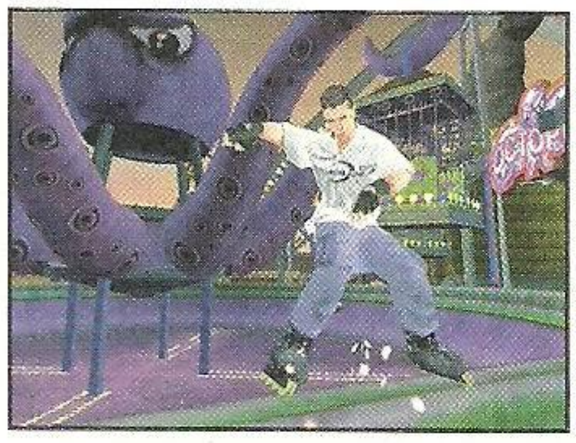
PS2 Faceci w Czerni Dwa

Nasi ulubieni agenci od tropienia obcych wracają do akcji. Agent J i Agent K wystąpią wspólnie w grze zapowiedzianej właśnie przez Infogrames na PlayStation 2. Zabawa zacznie się od tego, że na Ziemi, a konkretnie w oceanie, rozbiło się wielki kosmiczne więzienie. Na jego pokładzie znajdowała się śmietanka szumowin wszechświata. Uwolnieni przez zbieg okoliczności przestępcy od razu zaczęli rozrabiać. Sprawa jest poważna i dlatego Faceci W Czerni muszą błyskawicznie przystąpić do akcji. Gra będzie przygodówką z dużą ilością akcji, oglądaną z perspektywy trzeciej osoby. MIB2 pozostawi nam wybór między Agentem K (lepiej strzela), a Agentem J (jest szybszy). Zadanie polega na uwolnieniu Ziemian od intergalaktycznych przestępców. Obrazków na razie brak. Men In Black 2: Alien Escape jest zapowiedziane na lato.

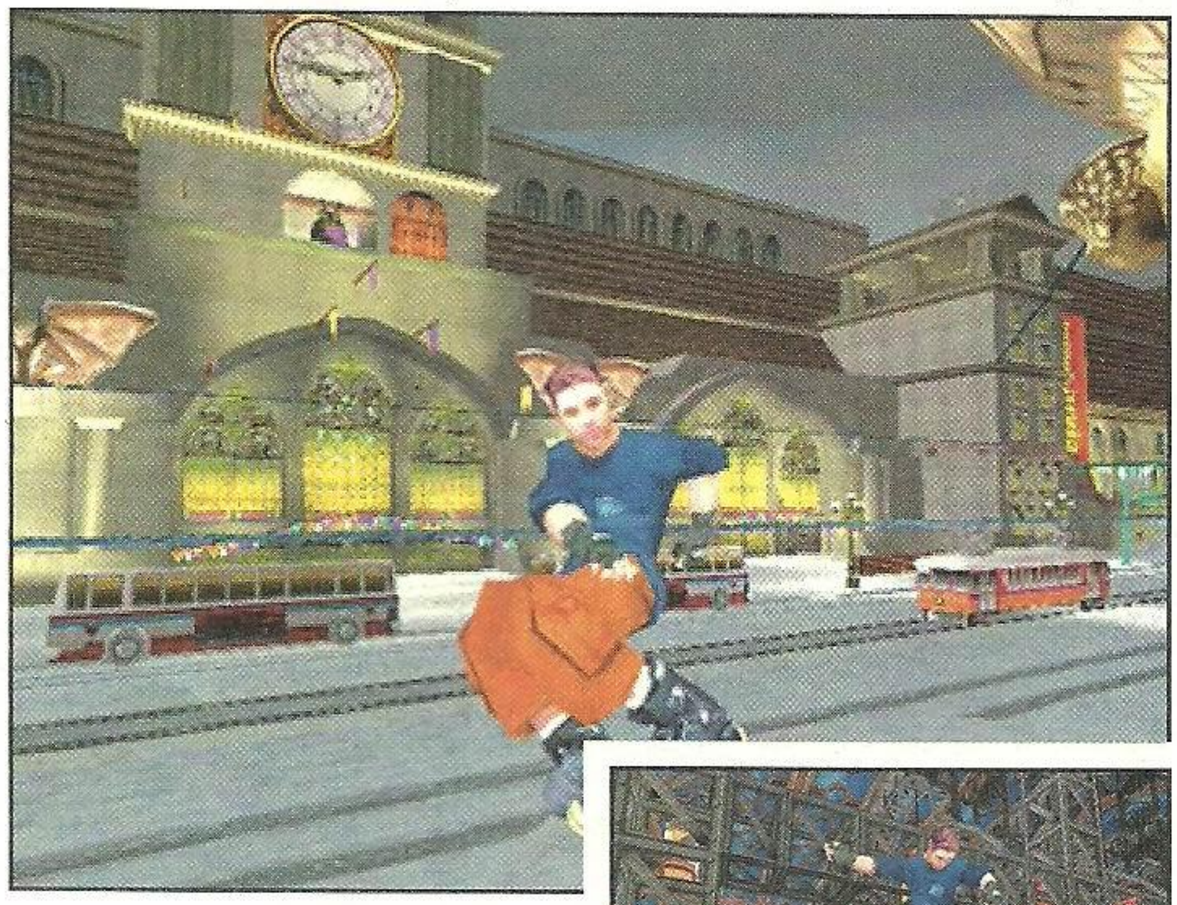
Chris Edwards Agressive Inline

PS2, Xbox, GCN Rolki na bazie BMX'a - następca Dave'a Mirry już w wakacje

Firma Acclaim zapowiedziała wydanie kolejnej gry o sportach ekstremalnych na wszystkie konsole nowej generacji. Tym razem padło na bardzo zaniedbaną przez programistów dyscyplinę, jaką jest inline skating, czyli rollerblades, czyli rolki. Nad grą pracują ludzie z Z-Axis, którzy są odpowiedzialni między innymi za Dave Mirra Freestyle BMX 2. W grze będzie wykorzystany „silnik" powyższej gry, ale oczywiście odpowiednio zmodyfikowany,bo jazda na rowerze to trochę inna zabawa. W Chris Edwards Agressive Inline wystąpi dziewięciu topowych rollerów: Taig Khris, Frankie Morales, Shane Yost, Eito Yasataoko, Jaren Grob, Matt Lindemuth, Matt Salemo, Sam Fogerty, i oczywiście tytułowy Chris Edwards, uważany za jednego z prekursorów tego sportu. W grze pojawią się także panie,



ale nie będą to żadne znane zawodniczki – wszystkie zostały wymyślone.
Chris Edwards wraz z Shane'm Yost'em został wykorzystany do sesji motion capture, co powinno grze wyjść na dobre – w końcu co fachowiec, to fachowiec. Grafika zostanie ulepszona w porównaniu do Dave Mirra 2. Levele będą większe i bardziej szczegółowe, a animacja ma zasuwać w 60 klatkach. Animacja postaci ma być szczegółowa, podczas jazdy będą im się poruszać włosy i ubranie. Jednak najważniejszy jest system trików, a ten zapowiada się dobrze. Przede wszystkim obfitował będzie w grandy, ale oczywiście nie zabraknie innych ewolucji. W ogóle gra ma dobrze - choć rozrywkowo - przedstawiać jazdę na rolkach. Rozgrywka ma się opierać na budowaniu statystyk wybranego zawodnika zgodnie z wybranym



stylem jazdy. Naturalnie przyznawane będą punkty doświadczenia, a zadania nie będą brały się znikąd. Podczas ślizgu po lokacjach będziemy spotykać innych jeźdźców, którzy nie raz rzucą nam wyzwanie. Wszystko to zapowiada się nieźle i być może doczekamy się nareszcie dobrej gry traktującej o rolkach.

Medal of Honor Frontline

PS2 Jimmy Patterson w operacji Market Garden

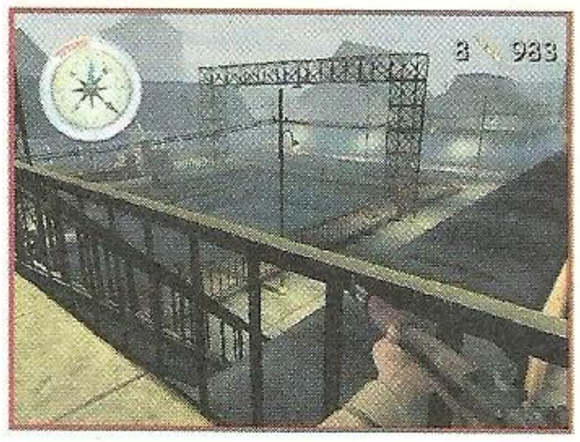
Im więcej dowiadujemy się o tej grze, tym bardziej jesteśmy nią zachwyceni. Electronic Arts szykuje nam prawdziwe arcydzieło na PS2 i aż drżymy z niecierpliwości w oczekiwaniu na moment, w którym dorwiemy Medal Of Honor: Frontline w swoje ręce. Wy zapewne też.

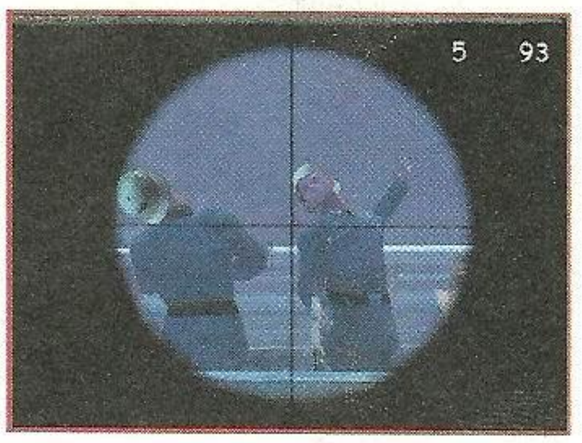
To, że gra kontynuuje wojenne tradycje poprzedników wydanych na PlayStation, już wiecie. Zapewne także i to, że główną rolę znowu odgrywał będzie porucznik Jimmy Patterson. Jako tło dla wydarzeń posłuży słynna operacja desantowa, znana pod kryptonimem "Market Garden". Nasz bohater będzie miał jednak inne specjalne zadanie. Ma odszukać i ukraść prototyp niemieckiej wunderwaffe - odrzutowego samolotu myśliwskiego o konstrukcji latającego skrzydła (podobną ma słynny, współczesny, "niewidzialny" bombowiec amerykański B-2). Samolot ten znany jest pod nazwą Horten HO-IX , a jego prototyp rzeczywiście powstał w czasie drugiej wojny. To oczywiście cel nadrzędny. Po drodze dzielny porucznik (przy naszej wydatnej pomocy) wykona jeszcze wiele innych zadań. Będziemy wysadzać, porywać, uwalniać, rozbrajać i oczywiście masowo zabijać nazistów. Ale samotnie nie damy rady wykonać niektórych trudnych misji. Czasami dotrzymają nam towarzystwa inni żołnierze, którzy samodzielnie wykonają powierzone im zadania dzięki dopracowanym algorytmom Sztucznej Inteligencji. Z drugiej strony - przeciwnicy też nie będą głąbami i zrobią wszystko, aby nam przeszkodzić.

Medal Of Honor: Frontline to esencja wojny zawarta w pięciu misjach, z których każda podzielona jest na przynajmniej trzy oddzielne poziomy. W przebijaniu się przez linię frontu posłuży nam wiele broni - pistolety zwykłe i maszynowe, karabiny maszynowe (w tym słynny niemiecki MG-42), panzerfausty, granaty i inne cudeńka. Czasami usiądziemy w gnieździe karabinów maszynowych (na przykład na wierzy kościoła w Njimigen, skąd jest niesamowity widok na zniszczone miasto) i rozpętamy hitlerowcom prawdziwe piekło.

Wojenny klimat jest oddany po prostu perfekcyjnie. Między innymi dzięki kapitanowi Dale Dye, który jest konsultantem od spraw wojskowych w Medal Of Honor: Frontline. To nie byle jaka persona - tą samą funkcję pełnił przy takich filmach wojennych jak: "Pluton", "Szeregowiec Ryan" czy "Kompania Braci" (serial telewizyjny), a gracze mogą znać jego głos z pierwszej części Medal Of Honor - był narratorem w intrze.

Jedyną złą wiadomością jest informacja o opóźnieniu premiery gry - mówi się o czerwcu, a być może nawet o wakacjach. Ale warto czekać.





Red Card Soccer 20-03

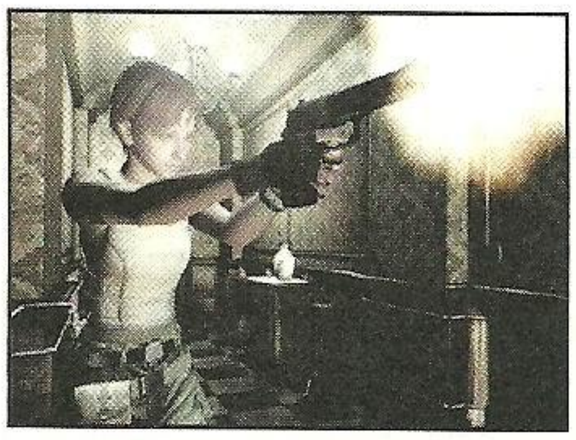
PS2 Piłka dedykowna chuliganom? Tego nie było...

Midway pracuje właśnie nad nową piłką nożną na PlayStation 2. Zgodnie z linia programową firmy będzie to gra nastawiona na maksymalną rozrywkę z częściowym pominięciem zasad, jakimi rządzi się prawdziwa piłka nożna. Czyli coś w stylu NHL Hitz 20-02. Twórcy zapowiadają jedna, że nie będzie to aż tak arcade'owe podejście, jak w przypadku wymienionej już gry. choć nadal ma być maksymalnie zręcznościowo. Świadczyć o tym może choćby to, że drużyny będą liczyły po jedenastu zawodników, czyli nie będą ograniczone, tak jak to było w przypadku hokeja NHL Hitz 20-02.

Red Card Soccer zaoferuje nam szybką i ostrą akcję, efektowne akcje i strzały. Czyli esencję zręcznościowego podejścia do futbolu. W grze znajdziemy 32 drużyny narodowe (i kilka ukrytych), a zawodnicy w nich występujący będą mieli oryginalne nazwiska. Jak można obejrzeć na obrazkach, gra nie wygląda oszałamiająco. Modele graczy są dość skromne i niezbyt podobne do swych żywych odpowiedników, a stadiony również nie grzeszą urodą. Przynajmniej na trybunach siedzą kibice, a nie placki pikseli. Nic jednak nie zapowiada, żeby przed wydaniem gry coś się w zmieniło w oprawie.

Sterownie ma być podobno dość rozbudowane jak na grę czysto zręcznościową, ale jak będzie w praktyce, dopiero zobaczymy. W Red Card Soccer 20-03 będzie też możliwość stworzenia własnej drużyny z zawodników dostępnych w grze. Swoje umiejętności sprawdzimy w trzech trybach gry – pojedynczy mecz, puchar i turniej. Niezbyt to imponujące.

Obawiamy się, że Red Card Soccer podobnie jak NHL Hitz będzie grą fajną, ale niezbyt żywotną. Poczekajmy jednak na premierę, która powinna nastąpić w maju.



Resident Evil

GCN Strach ma wielkie... Oczy!

Na kilka dni przed japońską premierą Resident Evil (Biohazard w Japonii), która wyznaczona jest na 22 marca przedstawiamy Wam informacje na temat nowej edycji tej gry na GameCube. Niektórzy z Was zapewne nie grali w pierwszą część tej serii na PSX, w końcu to naprawdę zamierzchłe czasy – 1996 rok. Właśnie dla nich krótkie przypomnienie. I kilka nowych, przepięknych screenów.

Raccoon City. Oddział specjalny S.T.A.R.S (Special Tactics And Rescue Squads) ma zbadać, co dzieje się w miasteczku. Natychmiast po dotarciu na miejsce przekonują się, że dzieje się bardzo dużo i bardzo źle. Kontakt z oddziałem Bravo zostaje niemal natychmiast utracony, a oddział Alpha trafia do tajemniczego dworzyszcza, opanowanego przez zombiaki i inne przerażające monstra. Tak właśnie rozpoczyna się jedna z najbardziej przerażających gier na PSX, klasyka gatunku i prekursor wielkiej serii. Dzięki RE powstały takie gry jak obie części Silent Hill i Dino Crisis oraz wiele, wiele innych.

Dla osób, które grały w RE na PlayStation powtórne wydanie tej gry będzie okazją do wspomnień, a także zapewni masę zupełnie nowych wrażeń. Dla tych, które nie grały... Już możecie zacząć się bać..

Co znajdziemy w RE? Zacznijmy wyliczankę: dwie grywalne postacie: Jill Valentine i Chris Redfield. Dziewczyna jest słabsza w walce (przygodę rozpoczyna z nożem) i powinna jej unikać, ale jest bardziej wszechstronna, może nosić większą liczbę przedmiotów i odblokowywać zamknięte drzwi. Natomiast facet zaczyna z pistoletem, dzięki czemu łatwiej radzi sobie z zombiakami. Pojawiły się też plotki, że będzie można grać jako jeszcze jedna pani - Rebecca Chambers. Będzie kilka broni do odnalezienia: nóż, pistolet, rewolwer Magnum, shotgun, wyrzutnia rakiet oraz różne, przydatne przedmioty (kto grał, ten wie, kto nie grał, dopiero się dowie). Sporo zagadek do rozwiązania - głównie puzzli typu umieść przedmiot w odpowiednim miejscu, a coś się wydarzy (zapewne znajdziemy jakieś nowe zagadki).

Ciężki klimat horroru, zapach strachu wręcz unosi się tu w powietrzu.

A grafika? Po prostu niesamowita, dwór bardzo się zmienił od czasów pierwszego wydania RE. Jest też większy - znajdziemy nowe pokoje i lokacje, a wszystkie wyglądają tak niesamowicie realistycznie i pięknie... Aż ciężko uwierzyć, że to „tylko" gra. Zombiaki i potworzyska też mają się nieźle, dostały nowy, przerażający wygląd i będą rezydować w zupełnie innych pomieszczeniach, niż w oryginale. Nawet gracz, który na pamięć zna RE z PSX'a nie będzie mógł czuć się bezpiecznie...

Megarace 3

PS2 Wóz albo przewóz dla Cryo - kolejny futuracer

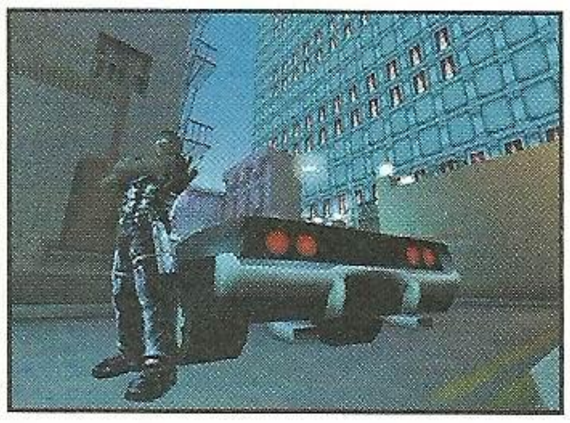
Niech nie zmyli Was trójka przy nazwie gry. Megarace na konsoli pojawi się po raz pierwszy. Poprzednie dwie części ukazały się tylko na Pececie. I to bardzo dawno temu, bo Megarace 2 zostało wydane w 1996 roku. Całe lata świetlne. Cryo postanowiło odświeżyć tę serię. Czego możemy się spodziewać po Megarace 3? Z cała pewnością ścigania się futurystycznymi pojazdami po zakręconych, obłędnie kolorowych, trasach. Czego jeszcze? Strzelania, w końcu żaden future racer (oprócz Star Wars Race Revenge) nie mógłby obejść się bez możliwości rozkawałkowania przeciwnika za pomocą wydumanych broni. Autorzy obiecują szybką akcję i masę efektów specjalnych. Ma być ponad dwadzieścia tras, utrzymanych w ośmiu różnych klimatach. Trasy mają się zmieniać pomiędzy różnymi trybami gry. Pojazdów ma być dwanaście, a różnić się będą cechami ataku, obrony i szybkości. Do tego dojdą standardowe dodatki spotykane w tego typu grach – skróty, możliwość rozbudowy swojego pojazdu (silniki, pancerze, uzbrojenie) i tym podobne. Z obrazków wynika, że Megarace 3 będzie obłędnie kolorowy i w zasadzie niewiele więcej. Czy kolejny future racer na PS2 będzie grą dobrą lub chociaż przeciętną? Mamy poważne wątpliwości – Cryo dość rzadko oferuje solidne produkcje, ale o wszystkim przekonamy się gdy gra zostanie wydana, co powinno nastąpić już pod koniec marca.

Blade 2

PS2 Wesley S. znów na ekranach

Nieustraszony i niepokonany łowca wampirów, mocarny, czarnoskóry, ostry jak brzytwa superbohater Blade ponownie wyruszy na łowy. Jego pierwsze polowanie, jeszcze na PlayStation, było dość

przeciętne. Ale bądźmy dobrej myśli - może na PlayStation 2 i czarnym pudełku Microsoftu powiedzie mu się lepiej. Mamy taką nadzieję, bo to fajowa postać (film jest super, a Wesley Snipes ostro w nim zarządza), warta dobrej pozycji.
Grę wyda Activision, a opracowuje ją Mucky Foot (Urban Chaos). W Blade 2 główny bohater będzie oczywiście także polował na wampiry. Tym razem jego zadanie będzie polegać na powstrzymaniu wrednych krwiopijców przed stworzeniem rasy superwampirów – Reaper'ów. Blade jak to Blade, w walce będzie używał głownie swoich kończyn, broni palnej i różnych ostrych przedmiotów. W tym naturalnie



mieczy i nieodłącznych kołków. Sam zaś gra wygląda na przygodówkę TPP ze sporą ilości walki z przeciwnikami nadciągającymi z różnych kierunków. Skuteczna walka z nimi będzie możliwa dzięki „rewolucyjnemu wielokierunkowemu systemowi walki" – niestety, nie wiemy jeszcze na czym ma to dokładnie polegać. Jak na razie gra nie wygląda oszałamiająco. Czy to się zmieni do momentu premiery? Czasem si zmienia. Zobaczymy - jeszcze w tym roku.

Endgame

PS2 GunCon 2 nie zdążył jeszcze wystygnąć

Tego się nie spodziewaliśmy. Empire Interactive ma zamiar wydać strzelankę pistoletową na PlayStation 2. Wydawało się dotychczas, że gry tego typu robią tylko japończycy i to też rzadko (a nawet za rzadko). Może teraz coś się zmieni i zakupiony pistolet po przejściu Time Crisis

2 i Vampire Night nie będzie się kurzył gdzieś w kącie czekając na lepsze czasy? Może, ale wracamy się Endgame. Projekt jest o tyle ciekawy, że gra będzie toczyć się w dwóch światach. Jeden będzie prawdziwy i tu bronie będą normalne. Drugi zaś ma być wirtualną rzeczywistością,

gdzie przeciwnicy będą bardziej wymagający, a bronie potężne ponad wyobrażenie. To chyba dobre rozwiązanie, bo urozmaici skostniały nieco gatunek. Inną nowością ma być dopracowana sztuczna inteligencja przeciwników i to, że nie zawsze będą pojawiać się w tych samych miejscach. Będzie nam także dana możliwość przejścia gry kilkoma różnymi ścieżkami. To wszystko może sprawić, że zechcemy ukończyć Endgame więcej, niż tylko jeden raz. Fabuła nie jest tu najistotniejsza... Ale warto wspomnieć, że główna bohaterka – Jade - pragnie odbić swego chłopaka, który został porwany przez ludzi z megakroporacji EuroDream. • li faceci kombinują coś z rzeczywistością wirtualną, stąd też nasze skoki w

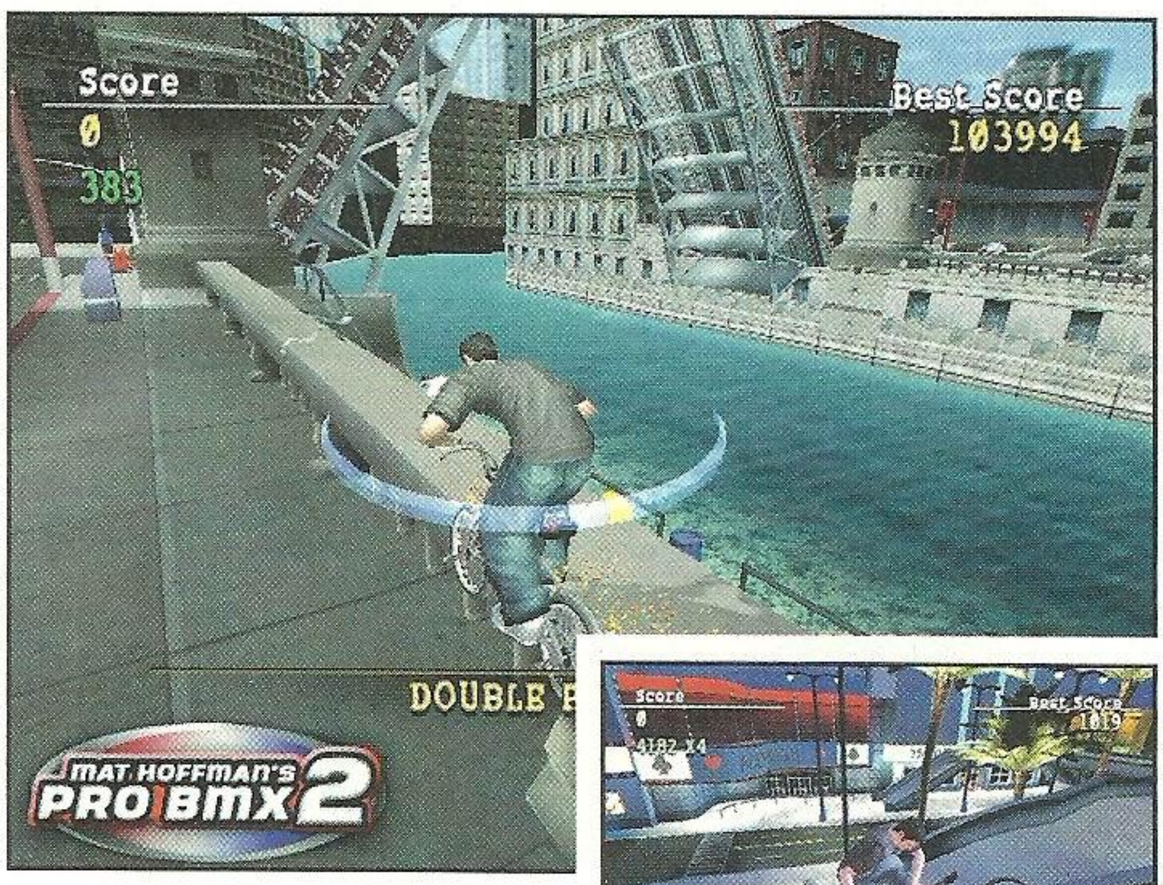
cyberprzestrzeń. Pomysł na fabułę może nie jest wybitny, ale dobrze, że w ogóle jest. Akcja gry (w realnym świecie) będzie miała miejsce w Europie niedalekiej przyszłości, w takich krajach jak Niemcy, Anglia, Szwajcaria, Włochy. Wszystko to zapowiada się interesująco, choć jak zwykle dopiero ukończona gra pozwoli nam zweryfikować te informacje.
Choć termin wydania Endgame nie jest jeszcze dokładnie znany, Empire już zastanawia się nad wydaniem wersji na Xboxa i GameCube.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

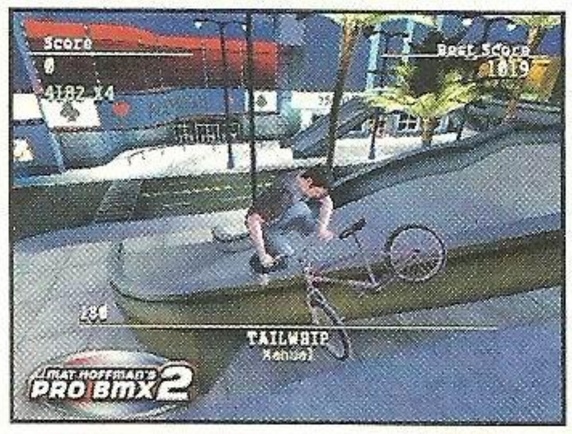
PS2, Xbox, GCN Silnik trzeciego Hawka zatrudniony do BMX'a z Hoffmanem

Mat Hoffman's Pro BMX 2 będzie wydane na PlayStation 2, GameCube i Xbox'a przez Activision, a tworzą ją chłopaki z Rainbow Studios. Z obrazków można wywnioskować, że gra będzie wyglądać naprawdę świetnie. Zupełnie jak Tony Hawk 3 (a może nawet lepiej?). To dobrze! Na dokładkę poziomy, po których przyjdzie nam szaleć na rowerkach, będą naprawdę duże i świetnie zaprojektowane. Wypełnione samochodami, pieszymi i wieloma innymi ruchomymi obiektami. Będzie dynamiczne oświetlenie, będą piękne tekstury i świetnie animowane postacie. To wszystko zapowiada nam naprawdę ładną i dobrą grę. A takich nigdy dość.

Jazda na beemiksie nie mogłaby się obejść bez czesania dziesiątek i setek trików. Tym razem ktoś poszedł po rozum do głowy i stwierdził, że na rowerze można nie tylko kręcić triki po wybiciu się z rampy czy platformy – dojdą również manuale na ziemi. Po zasadzeniu triku w powietrzu będzie można kontynuować combo na ziemi, dodając kolejne odbajerzone ewolucje. W grze powrócą znani z poprzedniej części wyjadacze: Mat Hoffman, Mike Escamilla, Joe Kowalski, Cory Nastazio, Kevin Robinson, Simon Tabron i Rick Thorne oraz czterech nowych zawodników - Ruben Alcantara, Chad Kagy, Seth Kimbrough i Nathan Wessel. Jak łatwo



policzyć, zawodników będzie w sumie jedenastu. W trybach gry nie zauważyliśmy jak na razie większych nowości ale może zostaniemy mile zaskoczeni w czerwcu.



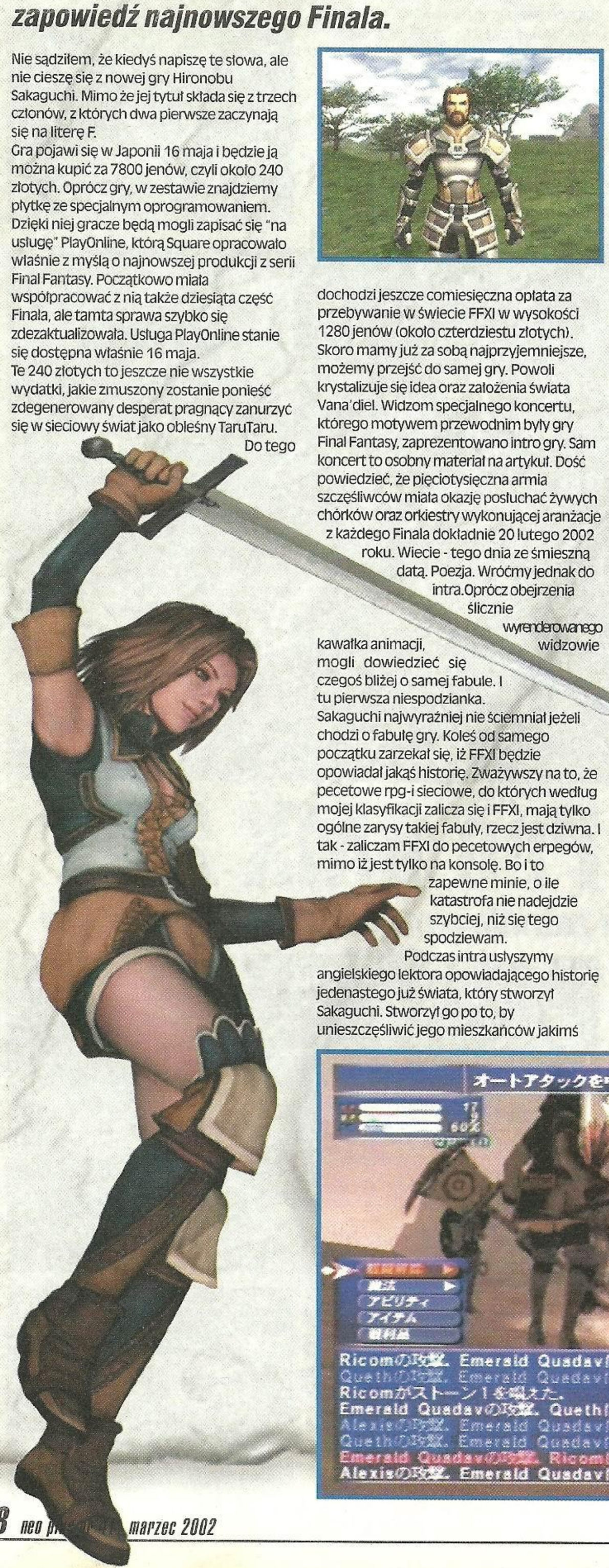
Final Fantasy XI

Po prostu nie posiadam się z radości. Robię zapowiedź najnowszego Finala.

Nie sądziłem, że kiedyś napiszę te słowa, ale nie cieszę się z nowej gry Hironobu Sakaguchi. Mimo że jej tytuł składa się z trzech członów, z których dwa pierwsze zaczynają się na literę F.

Gra pojawi się w Japonii 16 maja i będzie ją można kupić za 7800 jenów, czyli około 240 złotych. Oprócz gry, w zestawie znajdziemy płytkę ze specjalnym oprogramowaniem. Dzięki niej gracze będą mogli zapisać się "na usługę" PlayOnline, którą Square opracowało właśnie z myślą o najnowszej produkcji z serii Final Fantasy. Początkowo miała współpracować z nią także dziesiąta część Finala, ale tamta sprawa szybko się zdezaktualizowała. Usługa PlayOnline stanie się dostępna właśnie 16 maja.

Te 240 złotych to jeszcze nie wszystkie wydatki, jakie zmuszony zostanie ponieść zdegenerowany desperat pragnący zanurzyć się w sieciowy świat jako obleśny TaruTaru. Do tego dochodzi jeszcze comiesięczna opłata za przebywanie w świecie FFXI w wysokości 1280 jenów (około czterdziestu złotych).



Skoro mamy już za sobą najprzyjemniejsze, możemy przejść do samej gry. Powoli krystalizuje się idea oraz założenia świata Vana'diel. Widzom specjalnego koncertu, którego motywem przewodnim były gry Final Fantasy, zaprezentowano intro gry. Sam koncert to osobny materiał na artykuł. Dość powiedzieć, że pięciotysięczna armia szczęśliwców miała okazję posłuchać żywych chórków oraz orkiestry wykonującej aranżacje z każdego Finala dokładnie 20 lutego 2002 roku. Wiecie - tego dnia ze śmieszną datą. Poezja. Wróćmy jednak do intra. Oprócz obejrzenia ślicznie wyrenderowanego kawałka animacji, widzowie mogli dowiedzieć się czegoś bliżej o samej fabule. I tu pierwsza niespodzianka.

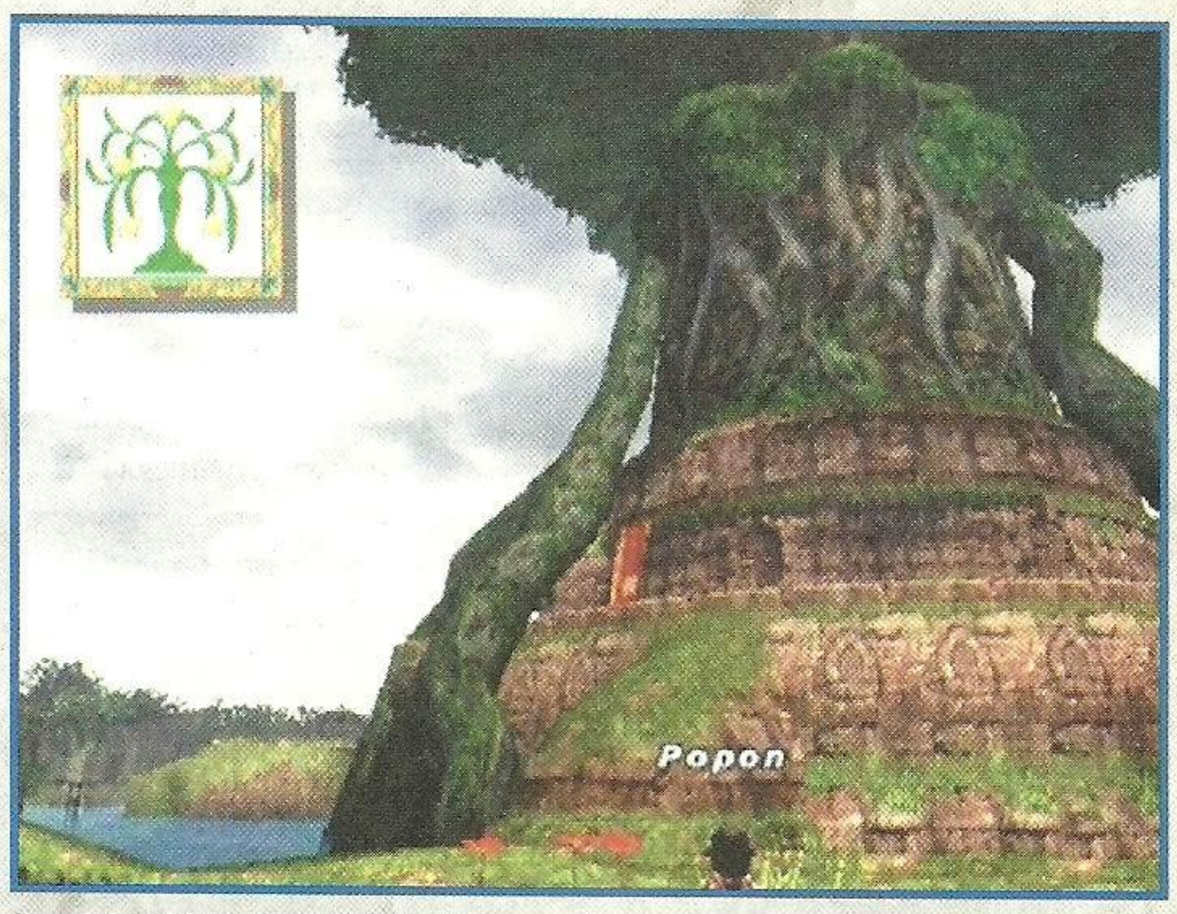
Sakaguchi najwyraźniej nie ściemniał jeżeli chodzi o fabułę gry. Koleś od samego początku zarzekał się, iż FFXI będzie opowiadał jakąś historię. Zważywszy na to, że pecetowe rpg-i sieciowe, do których według mojej klasyfikacji zalicza się i FFXI, mają tylko ogólne zarysy takiej fabuły, rzecz jest dziwna. I tak - zaliczam FFXI do pecetowych erpegów, mimo iż jest tylko na konsolę. Bo i to zapewne minie, o ile katastrofa nie nadejdzie szybciej, niż się tego spodziewam.

Podczas intra usłyszymy angielskiego lektora opowiadającego historię jedenastego już świata, który stworzył Sakaguchi. Stworzył go po to, by unieszczęśliwić jego mieszkańców jakimś prastarym, niewypowiedzianie złowrogim i szkodliwym cholerstwem, które trzeba zdusić.

Na początku było jednak dobrze. Potężny artefakt (przepiękny klejnot) chronił świat przed mrokiem. Jego wielobarwne światło napędzało świat, który kąpiąc się w blasku zaznawał spokoju. I nic nie było go w stanie zakłócić. Aż bogowie osunęli się w spokojny sen, ukojeni blaskiem kryształu.

W 863 roku Kryształowej Ery, dla Vana'diel przyszły trudne czasy. Mroczny Władca zagrażał pokojowi mieszkańców świata. Wraz z hordą swoich straszliwych bestii, Władca pragnął podporządkować sobie wszystkich i wszystko. Ludzie zjednoczyli się, aby stawić czoła najeźdźcom. Królestwo San'Dorii, Republika Bastok, Federacja Windurst (stąd pochodzi szatańskie nasienie Taru-Taru) oraz Grand Duchy of Juno. Wszystkie razem stawały do kolejnych bitew, pragnąc raz na zawsze oczyścić świat z panoszącego się zła.

Trochę crapowate, przyznaję. Zaciekawiła mnie tylko nazwa czwartej siły - Grand Duchy of Juno. Do niedawna Square wystarczały zapożyczenia z mitologii skandynawskiej, kilka germanizmów, coś tam od Azteków, no i oczywiście solidna porcja kultury japońskiej.



Powyżej: rodzinna osada TaruTaru. A z prawej strony przedstawiciel tej rasy.

W pierwszej chwili myślałem, że w końcu postarali się sięgnąć na nasze podwórko. Ale gdzie tam. Słowo duchy oznacza bowiem księstwo. Cóż, może innym razem.

Na zainteresowanie zasługuje pewien drobny detal. Mianowicie we wprowadzeniu mowa była o parze bohaterów - chłopcu Aldo oraz jego starszej siostrze Emolyn, którzy uciekają przed hordami bestii, po tym, jak ich rodzinna wioska została zniszczona. Nie wiadomo jednak, czy fragment ten dotyczy fabuły, która - jak cały czas utrzymuje Sakaguchi - ma być w grze rozwinięta, czy też może jest to tylko przykład, jak może potoczyć się akcja dla pary graczy oddających się uciechom świata FFXI.

W poprzednim numerze pisałem o nieprzyjemnych bestiach zamieszkujących Vana'diel. Krótkie przypomnienie: ludzie to Humesi, elfy to Elvarni, homoseksualne karły to Taru-Taru, kotopodobne babki to Misura, a potężni twardziele reprezentują rasę Garuga. Zważywszy na klasy, jakie mogą przyjąć postacie (czerwony mag, biały mag, czarny mag, złodziej, wojownik, mnich, bard, rycerz, ninja, summoner, strzelec, łowca, samuraj, czarny rycerz i poskramiacz bestii) - łatwo można zauważyć, kto będzie dobrze sprawdzał się w jakiej roli. No może oprócz Taru-Taru, bo zdaje się do ostatniej chwili ważą się losy klasy sutener. Poza tym,

Tak będzie wyglądać walka. Cały czas w systemie turowo/RTS-owym.

wyjaśniła się sprawa tak ważnych dla gry kryształów - w sumie będzie ich osiem rodzajów i każdy będzie reprezentował jeden z żywiołów: ogień, wodę, ziemię, wiatr, lód, piorun, światło i ciemność. Przy pomocy ich różnych kombinacji, będzie można tworzyć nowe przedmioty lub przygotowywać tajemnicze mikstury.
W grze nie będzie przypadkowych bitew. Zamiast tego, poruszając się po mapie, zobaczymy przeciwników zajmujących się swoimi typowymi, potwornymi zajęciami - polegającymi głównie na oczekiwaniu na zdobycz. Po uaktywnieniu trybu ataku, przechodzimy do walki z wrogiem. Podobnie jak w RTS-ach, nasza postać zacznie wtedy bezustannie naparzać wroga aż do jego pokonania, własnej śmierci, albo momentu, kiedy wydamy jej jakiś rozkaz. W sumie opcji jest kilka i są dosyć zwyczajne - obrona, umiejętności specjalne, czary, przedmiot i ucieczka.
Do kontaktowania się z graczem wykorzystane zostanie specjalne okno dialogowe, zrobione na wzór tego, które znamy chociażby z pecetowego Baldur's Gate.
Gracze będą mogli określać swoją przynależność do jednej z czterech krain występujących w grze. Mimo tego, że ma być wspólny wróg w postaci Władcy Mroku, mieszkańcy każdego z regionów mogą ze sobą współpracować i ewentualnie jednoczyć swe siły przeciwko innym mieszkańcom. I chociaż w założeniach gry nie bierze się pod uwagę rasizmu i każdy sam wybierze rodzinny region (każda z krain jest we władaniu jednej z ras), to nie mam wątpliwości, że mądrzy ludzie z San'Dorii, Bastok i Juno szybko zjednoczą swe siły i zetrą z powierzchni ziemi Windurst i jego pomiot TaruTaru. Idea jednoczenia się mieszkańców jednej krainy przeciwko mieszkańcom drugiej, została wykorzystana już w pecetowym MMORPG-u Dark Ages of Camelot. Jest też mowa o specjalnych punktach, które gracze będą zdobywali za wykonywanie ważniejszych zadań - w miarę ich otrzymywania, będzie rosła ich reputacja i co lepsi gracze z czasem awansują do stopnia dowódcy lub nawet generała armii. Możliwe będą tez działania na mniejszą skalę. Będzie można zawiązywać pakty i tworzyć klany opatrzone wyróżniającymi je insygniami.

Final Fantasy XI dla wielu graczy konsolowych może być tworem całkowicie niezrozumiałym. Ta gra, prawdopodobnie tak jak większość produkcji stricte sieciowych, nie będzie miała żadnego końca. Sam przez dłuższy czas zmagałem się z myślą o fabule w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Fabule, która miałaby się rozgrywać w świecie zaludnionym przez tysiące graczy.
Nic nie wymyśliłem. Zasięgnąłem więc porady kolegi, który niedawno pastwił się nad jakąś koszmarną, polską grą fabularną przeznaczoną do zabawy w sieci. Aha - już niebawem do określania tych wszystkich fajnych gier pokroju FFXI, będziemy używać zręcznego i melodyjnego skrótu MMORPG. Brzmi trochę jakby ktoś ziewnął. A oznacza Massive Multiplayer Online Role Playing Game.
No więc doświadczony kolega naprowadził mnie na właściwą ścieżkę. Otóż fabuła w tych grach różni się nieco od pozycji przeznaczonych dla jednej osoby. Bo w MMORPG-i można grać w nieskończoność. Zasadniczo nie chodzi o to, żeby zrobić coś i zakończyć grę. Tu chodzi o to, żeby funkcjonować w wykreowanym przez producentów świecie. Jak najdłużej. Fabularyzacja takiego świata to trochę inna sprawa niż to, do czego przyzwyczaiły nas dotychczasowe Finale. Tam jedno wydarzenie goni inne, są piękne animacje obrazujące ważne sytuacje, zaskakujące zwroty fabuły i starannie napisane, wciągające dialogi. Do tego dochodzi ten swojski klimat. Od razu rozpoznawalny system sterowania, operowanie praktycznie tymi samymi czarami i summonami, te same bronie, żywioły, umiejętności i mechanika walki. Ups. To z czym kojarzył się dotychczas Final, zostało właśnie wywalone za okno. No może oprócz Cida, bo podobno będzie prowadził jakiś sklep w jednym z miast gry. Pewnie pojawią się też gdzieś Wedge i Biggs...
Pomijając jednak te detale, trafimy do świata, który współtworzony będzie przez graczy. Błyskotliwe, czasami zabawne dialogi scenarzystów serii zastąpią rozmowy z innymi graczami. Czy równie zabawne i ciekawe? Nie sądzę. Jakieś fajne rendery ilustrujące ważne wydarzenia? No nie, nie bardzo to sobie wyobrażam. Nieoczekiwane zwroty akcji? Niby jak?!

Usługa PlayOnline ma zrzeszać finalową społeczność. Będzie można rozmawiać, słuchać muzyki, czytać komiksy, a nawet grać w TetraMastera, uhuhuuu....

Wygląda na to, że nadchodzi koniec pewnej ery. A raczej godzina próby dla Square.
Jesli FFXI okaże się niewypałem, szbyciutko wrócą do standardowych, liniowych RPGów na PS2.
I pewnie tak się właśnie stanie.

Rozumiem, że do stworzenia swojego pierworodnego MMORPG-a Square potrzebuje tak dużej mocy marketingowej, jaką ma zaledwie jedna ich marka - Final Fantasy. Należy jednak pamiętać o tym, że dobre imię serii zostało już zszargane przy okazji filmu. Nie twierdzę, że jest zły - bo wyglądał świetnie, a zassał przede wszystkim scenariusz. Ale faktem jest, że z finansowego i prestiżowego punktu widzenia była to wielka klapa. Co zresztą dobitnie potwierdza fakt zamknięcie studia Square Pictures. I nieobecność komentarza reżysera na płycie DVD (czyżby za karę?!). Jeżeli najnowsza gra Sakaguchiego nie da rady, to będzie to bardzo przykra sprawa.
Chodzą słuchy o remake'ach Final Fantasy VII, VIII oraz IX, ale nie są znane szczegóły. Czy miałoby to być coś na kształt Final Fantasy X International (dodatkowe, złe summony, nowy boss i krótka sekwencja o tym, co było potem), czy też coś jeszcze innego - nie wiadomo. O Final Fantasy XII też zbyt wiele nie słychać, oprócz informacji na temat osób zatrudnionych przy pracach nad nią.
Hironobu zasługuje na uznanie za to, że nie spoczął na laurach. Choć fani rpg-ów twierdzą, że seria Final Fantasy od kilku ładnych lat tylko drepcze w miejscu, przebierając się jedynie w kolejne fatałaszki renderowanych z coraz większym rozmachem animacji. Zarówno śmiały projekt stworzenia filmu, jak i rewolucyjna zmiana wizerunku gry, wyraźnie świadczą o tym, że na laurach Sakaguchi nie spoczął.
Boję się tylko, że kiedy po raz drugi straci równowagę, może stać się coś niedobrego. Poza granicami Japonii w Final Fantasty X zagrają... Może Amerykanie, ale pewnie już nie w tym roku. A już Europejczycy naprawdę nie mają się czego spodziewać. A w każdym razie nieprędko. Bo aby udostępnić graczom sieciowy świat, Square musi mieć podpisane umowy z dostawcami usług sieciowych, mieć gdzieś zainstalować serwery, w jakiś sposób pobierać opłaty i tak dalej. W USA to da się jeszcze jakoś załatwić - międzystanowi, ogólnonarodowi providerzy pokroju AT&T, czy America Online za pieniądze są w stanie zapewnić zarówno sprzęt, jak i odpowiednie łącza, a Square ma tam przecież biura. Natomiast Europa... Nie wyobrażacie chyba sobie przedstawicieli Square przyjeżdżających do Polski na rozmowy z TPSA, aby założyć serwer dla tysiąca osób? A potem lecących na Węgry, do Czech, do Rumunii, Mołdawii... I każdego kraju w Europie z osobna?
Krótko mówiąc: Final Fantasty XI możemy potraktować jako ciekawostkę i eksperyment. Z ciekawością obserwujemy, co będzie dalej.

Banan

Barbarian

PS2 Znów odgrzewany kotlet

Czy ktokolwiek pamięta jeszcze czasy, gdy na Commodore 64 lub ZX Spectrum wszyscy zagrywali się w prostą, ale niesamowicie wciągającą grę pod tytułem Barbarian? To była najprostsza nawalanka 2D, a o jej uroku przesądzał jeden patent.... Najfajniejszym momentem było odcięcie głowy przeciwnikowi i obserwowanie, jak pokraczny karzeł celnym kopnięciem posyła ją poza arenę. Ktoś przypomniał sobie dawne, dobre czasy, a "Barbarzyńca" zainspirował go do odświeżenia gry. Tym kimś jest firma Titus, a Barbarian (heh, nie wysilili się przy wymyślaniu nazwy) będzie - naturalnie - nawalanką. Tyle że trójwymiarową. Czasy zobowiązują.

W Barbarzyńcy znajdziemy dziesięć grywalnych postaci, każda z własną, olbrzymią (wedle zapowiedzi) areną. Walki mają być zbliżone do tego, co oglądaliśmy w Power Stone i DOA 3. Do pierwszego tytułu dlatego, że walczyć będziemy często z więcej niż jednym przeciwnikiem, a do rozwałki użyjemy tego, co nam akurat wpadnie w mocarne łapska. Do drugiego tytułu Barbarian'a przybliża zastosowanie wielopoziomowych, interaktywnych aren. Do pozycji tak mocno osadzonej w realiach fantasy musiał zakraść się element RPG - postacie będą się rozwijać w trakcie gry, a w trybie Quest do zakończenia prowadzić będzie wiele ścieżek. Wszystko pięknie, ale nas martwi jedna rzecz. Jak na razie nic nie zapowiada możliwości pozbawienia przeciwnika głowy, ręki, nogi czy przecięcia go na pół (jak kto woli - wszerz lub wzdłuż). To spory zawód.

Wydawałoby się, że jest to do zrobienia, ale najwyraźniej przesądziły względy komercyjne i obawa przed oskarżeniami o brutalność i nadmierną "krwistość" tytułu. A na razie popatrzcie sobie na obrazki i, na Croma, wypatrujcie kolejnych wieści o Barbarzyńcy.

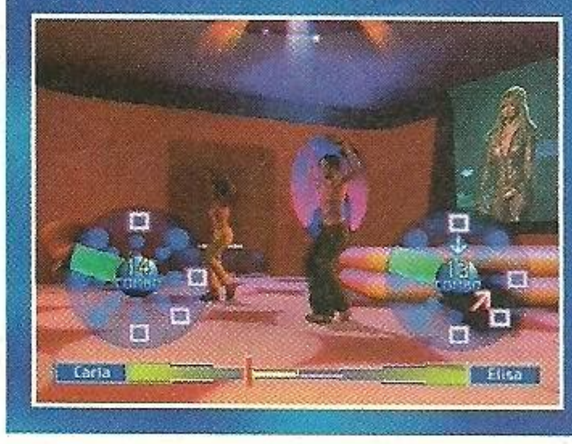
Britney's Dance Beat

PS2 I was born to make you happy, cause im a lucky!

Czekacie na Britney?! Taak! Nie słyszę! Czy czekacie na Britney!?! TAAAK!!! A oto i ona, jedyna, niepowtarzalna, Britneeeey Speeeaaars!!! Uffff... Nadciąga gra z gwiazdą muzyki pop w roli głównej... Nie potrafimy powiedzieć, czemu mamy raczej mieszane uczucia co do gier ze znanymi postaciami świata show-bussinesu w roli głównej. Może związane jest to z tym, że licencje na posługiwanie się obrazami takiej gwiazdy przez duże G zazwyczaj kosztują duże (olbrzymie) pieniądze, przez co budżet na grę jest poważnie uszczuplony.

W tym wyjątkowym wypadku ciężko będzie jednak cokolwiek schrzanić. Z prostego powodu. Britney's Dance Beat to klon Bust A Groove 2 czy Dance Dance Revolution, a ten gatunek gier ciężko jest zepsuć. Ale jest coś jeszcze - grę tworzy zespół Metro (nie mylić z musicalem), który jest odpowiedzialny za wykreowanie właśnie Bust A Groove 2. Czyli można mieć nadzieję, że gra nie będzie gorsza, a dzięki Britney może być bardzo popularna. Być może już niedługo będzie trzeba odkurzyć matę do tańczenia. Tak na marginesie - w zabawie chodzi o wkręcenie się do zespołu tańczącego podczas trasy koncertowej Britney. Możliwy więc będzie wybór spośród kilku postaci obu płci. Ale najfajniejsze dla prawdziwego fana (jojojo maj nigga Banan!) jest to, że nagrodą za pokonanie jakiegoś utworu są fragmenty koncertów i wywiady z gwiazdą.

Britney's Dance Beat już teraz wygląda naprawdę nieźle. Postacie są duże, świetnie się ruszają i widać, że tancerze bardzo przykładali się do sesji motion capture. Oczywiście jest kolorowo, migotliwie i głośno. Do tańca przygrywają najbardziej znane utwory młodocianej gwiazdy: "Oops! I Did it Again", "I'm a Slave 4 U", "Overprotected", "Baby...One More Time", "Stronger". Zaś ją samą można zobaczyć na telebimie, jak również w postaci trójwymiarowej. Trasę koncertową Britney Spears po PlayStation 2 sponsoruje firma THQ, a pierwsze występy planowane są na kwiecień tego roku.

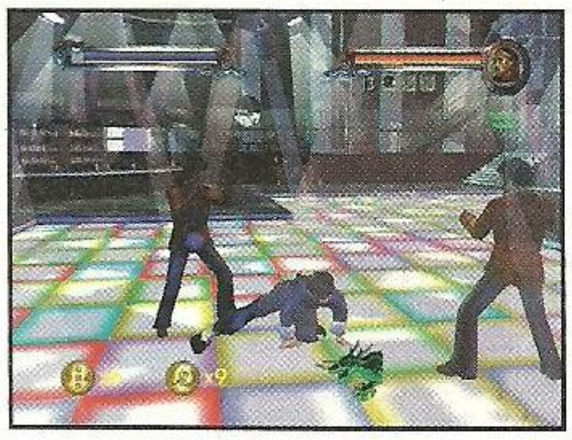


Bruce Lee: Quest of the Dragon

Xbox Podobno Bruce żyje i ma się całkiem dobrze

"Smok" pojawi się na Xbox'ie! Wprawdzie miał to zrobić już podczas amerykańskiej premiery konsoli, ale najwyraźniej developerowi (Ronin Entertainment) coś nie wyszło i gra zawita na konsoli X dopiero na wiosnę (o ile wszystko dobrze pójdzie). Bruce Lee: Quest of the Dragon ma być czymś w rodzaju kolejnego filmu z mistrzem w roli głównej. Czyli - idziemy i pierzemy kogo popadnie. Wygląda to na kolejną próbę przeniesienia poczciwych, dwuwymiarowych, chodzonych mordobitek w trzeci wymiar. No bo jak inaczej nazwać grę, w której Bruce będzie poruszał się po różnych lokacjach i bił nadciągających ze wszystkich stron przeciwników? A wszystko to w celu odnalezienia zaginionego ojca i pokonania wielu bossów. Wprawdzie na jednym z obrazków widać, że Bruce jest przytulony do ściany zupełnie jak Wąż (,,Przyczajony wąż, ukryty smok", hehehe), ale to trochę za mało, aby wyciągać zbyt daleko idące wnioski...

Co jest pewne? Ponad trzydzieści lokacji do zwiedzenia (wszechobecny klimat lat 70) w ulubionych miastach filmów akcji - San Francisco i Hong Kongu. Wirtualny Bruce będzie wyposażony w sto ciosów i charakterystycznych dla siebie ruchów. Podobno do sesji motion capture zatrudniono ostatniego ucznia Bruce'a Lee (styl Jet Kun Do), ale niestety nie podano jego nazwiska. Jeżeli jest aż tyle ciosów, to musi być odpowiednio dużo przeciwników. Podobno (podobno!) ma ich być ponad trzydziestu i do tego każdy z własnym, indywidualnym AI. Będzie ono pozwalało im kombinować, skupiać się w bandy i utrudniać naszemu bohaterowi wypełnienie zadania. Najczęściej jest tak, że opowieści o wysokiej sztucznej inteligencji przeciwników można między bajki włożyć, ale kto wie? Kto wie? Jak łatwo wywnioskować z obrazków, gra prezentuje się naprawdę solidnie i jeżeli równie dobrze będzie wyglądać w akcji, to może być ostro.



Newsflash

Uwaga, uwaga. Po raz pierwszy od 14 lat wystawa ECTS w Londynie będzie otwarta dla wszystkich – a nie jak było dotychczas dla szeroko rozumianej „branży". Jeśli więc marzyliście o takim wyjeździe, oto Wasza szansa. Wystawa odbędzie się między 1 a 3 września w Londynie, w hali ExCel.

Developerzy z Camelot potwierdzili, że Mario Tennis i Mario Golf zmierzają na Gamecube. Wydawcą będzie oczywiście Nintendo.

Kunf-Fu Chaos to tytuł gry na Xboxa, która ma zaciekawić fanów zręcznościowych naparzanek a'la Powerstone. Nas jakoś nie zaciekawiła.

Już po japońskiej premierze Xboxa. Tak jak się wszyscy spodziewali, Japonia nie zachwyciła się konsolą Microsoftu. Agencja Bloomberg podaje, że firma Billa sprzedała 123 tysiące konsol podczas pierwszego weekendu z 250 tysięcy, które znalazły się w sklepach. Średnia sprzedaży gier przypadająca na konsolę to 1.59, a najpopularniejszą z nich okazało się być Dead Or Alive 3. Po Internecie rozeszła się plotka o tym, jakoby japońskie Xboxy były wadliwe i rysowały płyty, a Microsoft nakazał wymianę wszystkich sprzedanych (i nie) urządzeń. Okazało się, że wymieniono jedynie 243 konsole. Ehh, globalna wioska...

Firma Rockstar zachwycona rewelacyjną sprzedażą Grand Theft Auto III pracuje nad mission packiem zatytułowanym wstępnie GTA III Miami. Ma to być dodatek umożliwiający, no cóż, gangsterkę w Miami. Nowe misje i tak dalej. Ma to się ukazać pod koniec roku. Naturalnie równolegle idą prace nad GTA4, której wstępna data wydania to grudzień 2003...

Devil May Cry 2. W końcu to Capcom, mistrzowie wyciskania. Kontynuacja przygód Dantego pojawi się już jesienią.

Commanche 4 nie tylko ukaże się na Xboxa, ale także i na PlayStation 2.

Pan jaszczur Gex nie zginął razem z PlayStation. Wieść niesie, że niebawem ujrzymy go w akcji na PlayStation 2.

W japońskich studiach Sony trwają prace nad erpegiem Legend of Dragoon 2.

Zapowiadane miesiąc temu Timesplitters 2 może zostać opóźnione z ważnego powodu – może okazać się, że będzie to jedna z pierwszych gier wspomagających start sieciowania w PlayStation 2.

Firma New Line Ciemna, producent filmów (między innymi Władca Pierścieni i Mortal Kombat) zakupiła prawa do ekranizacji gier Tekken oraz State Of Emergency. Plotka mówi, że prawa do Tekkena kosztowały 60 milionów dolarów.

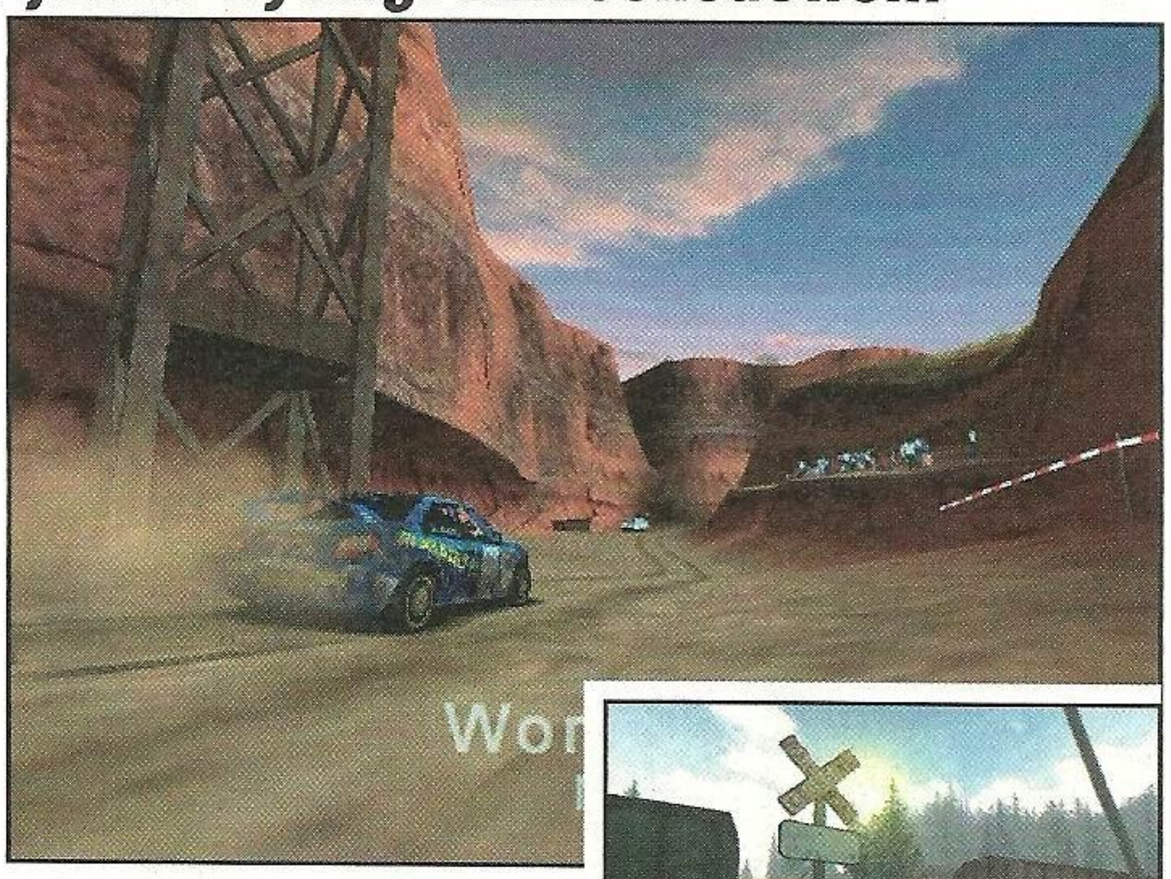
Taka ciekawostka. Virtua Tennis ukaże się niebawem na PC. Z bonusów - możliwość gry w sieci we 4 osoby jednocześnie.

Rally Championship

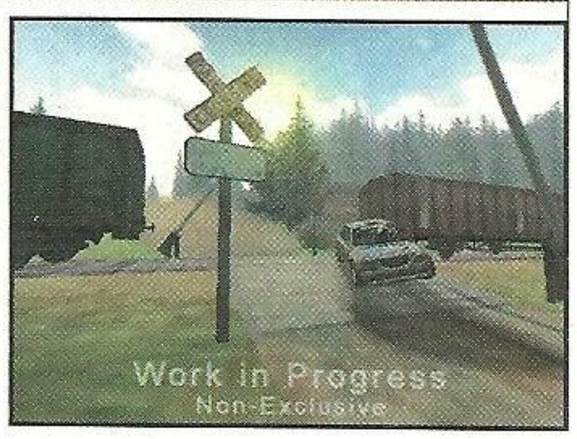
PS2, GCN I jeszcze jedne wyścigi samochodowe...

SCi stało się ostatnio bardzo aktywne. Oto zapowiedź kolejnej gry z tej stajni. Rally Championship zostanie wydane w Europie w drugim kwartale tego roku na PlayStation 2. Przygotowywana jest również wersja na GameCube, ale na nią będzie trzeba poczekać aż do przyszłego roku. Będą to oczywiście wyścigi i jak łatwo się domyślić, nie będą odbywać się na ulicach zatłoczonych miast czy szerokich autostradach, ale na dużo trudniejszym terenie. Coś jak WRC, ale bez licencji.

W Rally Championship pokonamy cztery rajdy, rozmieszczone na różnych kontynentach: Europa (Wielka Brytania i Finlandia), Ameryka Północna (Wielki Kanion Kolorado) i Afryka. W sumie będą dwadzieścia cztery odcinki specjalne. Licencja WRC nie obejmuje na szczęście samych samochodów i dzięki temu w grze znajdziemy fury takich producentów jak: Subaru, Ford, Peugeot czy Seat - w sumie bryczek ma być około trzydziestu. Podzielone będą na cztery klasy: Privateer, 1600 modified, 2 litre modified, Class A8 (do tej ostatniej należy Subaru Impreza oraz reszta fur jeżdżących w rajdach WRC). Gra na obrazkach wygląda bardzo efektownie. Widoczność jest doskonała, model samochodów prezentują się dobrze, a krajobrazy też są niczego sobie. Zapowiedziano zaimplementowanie



efektów pogodowych - śnieg, deszcz, wschody i zachody słońca oraz bardzo zaawansowany, poważnie wpływający na sposób zachowania na drodze system uszkodzeń samochodu. Będziemy też mogli pogrzebać w bebechach naszego pojazdu, choć nie wiadomo, jak głęboko wsadzimy łapy. Wszystko pięknie, ale niepewność wkradła się w nasze serca, gdy dowiedzieliśmy się, że w Rally



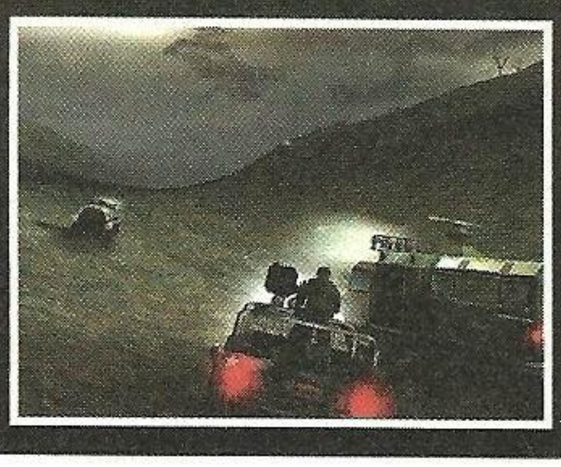
Championship połączona zostanie symulacja ze zręcznościówką. Próba złapania dwóch srok za ogon rzadko komu się udaje...

REIGN OF FIRE

PS2, Xbox Ostatnia nadzieja ludzkości...

Bam! Entertinment zapowiedziało wydanie na PlayStation 2 i Xbox'a gry na podstawie filmu pod tym samym tytułem. Obraz pojawi się na ekranach amerykańskich kin już w czerwcu, u nas zapewne w wakacje. Na grę będzie trzeba poczekać trochę dłużej, ma się ukazać dopiero jesienią. Na obrazkach nie widać jak na razie największych bohaterów tej produkcji - smoków. Tak, smoków. Zarówno film, jak i gra opowiadają o niedalekiej przyszłości. Podczas budowy metra w Londynie robotnicy przypadkowo natrafili na gniazdo smoków i obudzili je. Te jak wiadomo są bardzo drażliwe i nie lubią, gdy przerywa się im sen (a kto lubi...). Gady wylazły na powierzchnię i stwierdziły, że trochę się tu zmieniło, ale najwyraźniej zmiany nie przypadły im do gustu i postanowiły wyplenić rasę ludzką. Wydawać by się mogło, że naszym zadaniem będzie obrona ludzkości przed smokami. I tak właśnie jest w rzeczywistości. Ale to nie wszystko - będzie można wcielić się też w ziejącego ogniem potwora i zapolować na dziewice... Czy coś w tym guście. Ze

screenów jak na razie niewiele wynika. Wiadomo jednak, że gra będzie strzelanką (a w wypadku smoków... plującą, ziającą czy może... rzygającą?). Akcję będziemy obserwować z perspektywy trzeciej osoby. Walcząc po stronie ludzkości (choć raczej



trzeba by rzec: marnych pozostałości rasy ludzkiej), skorzystamy z wielu broni i pojazdów. Klimat panujący w grze jest mroczny, przesiąknięty beznadzieją, brudem. Jednym słowem: postapokaliptyczny. Czyli jak dla nas świetny. Możemy spodziewać się naprawdę niezłej pozycji - szczególnie mocno przemawia do nas perspektywa latania i ziania ogniem. W końcu chodzenia i strzelania widzieliśmy już mnóstwo.

Jesteście zaciekawieni filmem? My tak. Główną rolę zagra Matthew McConaughey, a jego postać nosi przydomek „Dragon Slayer". Brzmi chłodno. Będzie także Izabella Scorupco...

Squaresoft wraca do Nintendo

Po całkowietej absencji na Nintendo 64 i bardzo długiej na GameBoyu Color firmy Squaresoft i Nintendo wreszcie doszły do porozumienia. PlayStation 2 (i kieszonsolka Bandai – Wonderswan) nie będzie już jedyną konsolą, na którą Square będzie pisać gry. Kwadratowi zaatakują także GameCube i GameBoya Advance.

Na razie wiadomo tyle, że Nintendo przepchnie część pieniędzy ze swej fundacji wspierającej młodych developerów do nowopowstałego oddziału Square, nazwanego tymczasowo Game Designers Studio. Szefem tego projektu został pan Akiyoshi Kawazu, który maczał wcześniej palce w pierwszych grach z serii Final Fantasy, oraz w SaGa Frontier 1 i 2. Square potwierdziło także, że w żaden sposób nie zmienia to ich planów opracowania na PlayStation 2 Final Fantasy XI i XII.

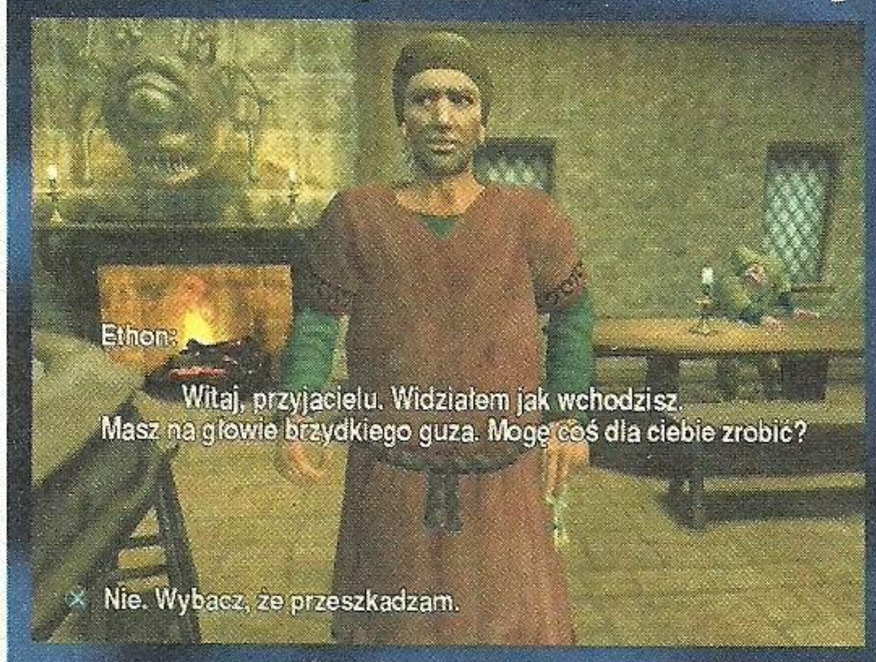
Nintnedo of America potwierdziło wiadomość i dodało, iż nowa firma wyda pierwsze grę na konsole Nintendo jeszcze przed końcem 2002 roku. Wydana na obie platformy gra ma wykorzystywać możliwość łączenia GameCube z GameBoyem Advance.

W chwilę potem odezwało się Nintendo Japan twierdząc, że najprawdopodobniej na pierwszy ogień możemy spodziewać się konwersji... Final Fantasty Tactics na GBA (rany, teraz już nie będzie innego wyjścia niż kupno tej konsolki), a do końca roku fiskalnego (czyli do końca marca 2003) na GBA pokażą się trzy lub cztery gry Square. Bardzo możliwe, że także i Final Fantasy 6. Szczegółów odnośnie GameCube brak...

Final Fantasy Tactics jeszcze na PSX

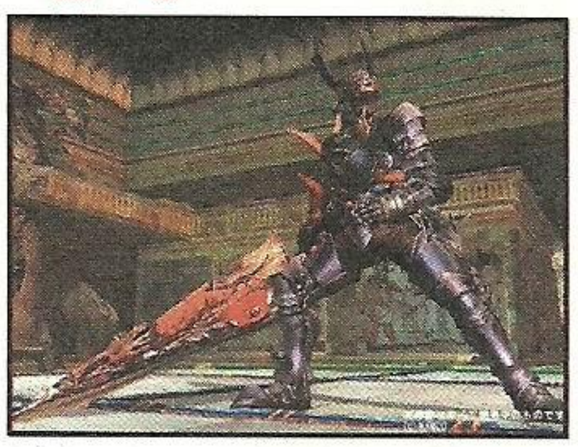
Baldur's Gate Dark Alliance PL

PS2 Co słychać, miała być dostępna już w lutym



...Ale będzie pod koniec marca lub na początku kwietnia - lokalizacja, niestety, potrawa nieco dłużej. Ale nic to - wpadliśmy do studia posłuchać aktorów nagrywających swoje kwestie i jesteśmy dobrej myśli. Recenzja prawdopodobnie w następnym numerze.

Soul Calibur 2 pokazany publice



Podczas niedawnego AOU Arcade show w Japonii Namco zaprezentowało roboczą wersję sequale najlepszej bijatyki wszech czasów. Pierwsze reakcje uczestników są jak najbardziej pozytywne - choć według nich gra niemal nie różni się od poprzeniczki pod względem systemu walki - choć doszły ściany, nowe postacie i ciosy. Jak wiecie konwersja planowana jest na wszystkie platformy nowej generacji - na PS2, Xbox i GameCube. Jeszcze nie raz napiszemy o SC2 - na razie kilka nowych obrazków...

Newsflash

Firma Manta zabrała się nie tylko za Gamecube i GameBoya Advance. Kolejnym krokiem było podpisanie umów z Midway oraz Midas Interative. Manta zostanie dystrybutorem gier tych firm na terenie Polski. Co warte odnotowania – niektóre gry będzie można kupić w cenie 99 złotych! W ofercie firmy Midas znajdą się takie gry, jak: G-Surfers, Dynasty Warriors 2, Robot Warlords, Winback, Penny Racers oraz Lake Master EX. Z kolei Midway zapowiada ponad 20 gier na wszystkie konsole do końca roku – w tym Mortal Kombat: Deadly Alliance, Spy Hunter, Shadow Hearts, Red Card Soccer i wiele, wiele innych.

Infogrames ciężko pracuje nad grą z Supermanem. Zatytułowana Superman: Shadow of Apokolips pozycja ma być mieszanka zabawy przygodowej i zręcznościowej. Zrobić lepszą grę niż Superman na Nintendo 64 to nie problem.

Mimo, iż nowe (i stare) gry z serii Resident Evil przeznaczone dla jednego gracza mają ukazać się tylko na GameCube, Capcom planuje RE Online na PlayStation 2. To wszystko, co firma miała do powiedzenia na ten temat. Capcom pracuje także nad symulatorem mecha na Xboxa zatytułowanym Tekki. Jest to o tyle ciekawa informacja, że wraz z grą sprzedawany będzie specjalny kontroler zajmujący tak na oko pół biurka i mający tak na oko około 40 przycisków. Czyżby prawdziwy symulator?!

Activision niebawem zaatakuje nas ze swoją zręcznościową wersją koszykówki. Street Hoops będzie bezpośrednią konkurencją dla znakomitej NBA Street Electronic Arts.

Midway Potwierdziło, że Mortal Komnat: Deadly Alliance ukaże się na wszystkie konsole nowej generacji: PS2, Xbox i GameCube. Wiadomo, że powrócą Scorpion, Sub-Zero, Raiden, Quan-Chi, Jax, Sonya, Reptile i Shang Tsung. Autorzy odżegnują się od MK4 twierdząc, że szykują coś zupełnie nowego. Czujemy inspirację Soul Caliburem... Midway wypuściło także krótki renderowany filmie prezentujący „Scorpiena" w akcji, ale na bank nie pochodzi on z gry.

Już po europejskiej premierze Xboxa. Na razie nie znamy szczegółów... A zresztą. Smutne jest to, że podobnie jak w przypadku Dreamcasta Polska premiera odbyła się na granicy polsko-niemieckiej. Bo oczywiście konsola nie ma na razie u nas dystrybutora. Ech... Z innej beczki: Microsoft przymierza się do wypuszczenia nowego kontrolera do Xboxa. Będzie on – wzorem japońskiego – zmniejszony, ze zmienionym układem przycisków.

BAM! Zamierza wydać po angielsku ciekawie zapowiadającą się grę Samurai, autorstwa zespołu odpowiedzialnego za pierwszą część Tenchu. Bawiliśmy się chwilę japońską wersją, ale odrzuciła nas spora ilość japońskiego tekstu. Poczekamy na zrozumiałą wersję.

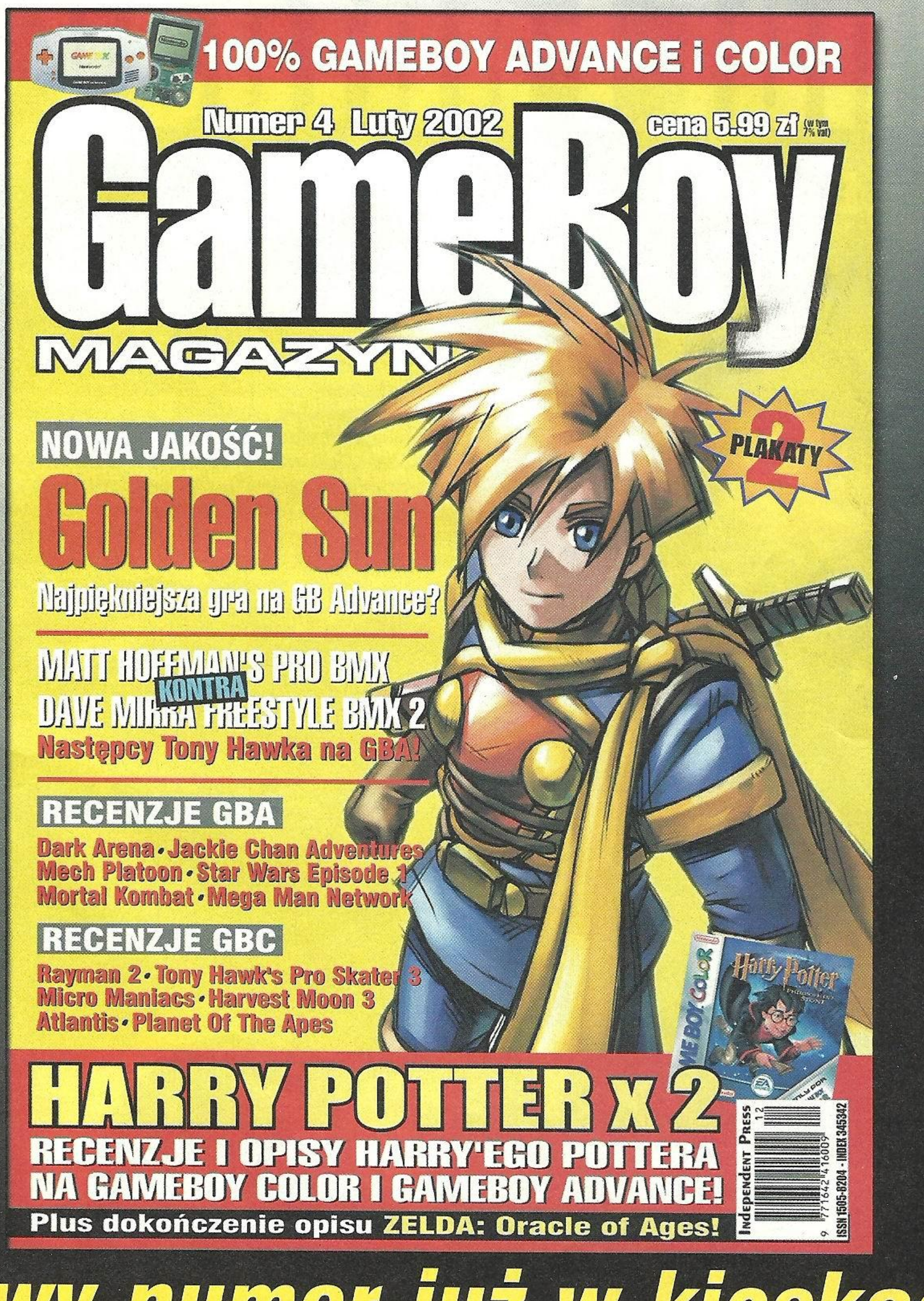
Tekken Advance

Golden Sun

Dark Arena

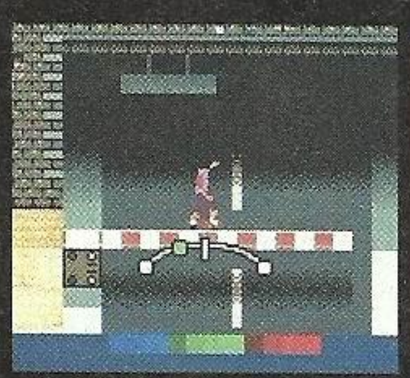
Mortal Kombat Advance

Star Wars Jedi Power Battles



nowy numer już w kioskach!

Rayman 2


Tony Hawk's Skater 3

Harvest Moon 3

Gremlins Unleashed

Extreme Ghostbusters

Micro Maniacs

Pac-Man World 2

Na pewno nie superbohatera walczącego z siłami zła, zdolnego do wielkich czynów mistrza kung-fu, czy wysportowanego do granic możliwości szefunia. Nie. Pac-Man średnio pasuje do roli głównego bohatera, a jednak Namco uparcie widzi w nim herosa godnego własnej gry. Dlaczego? Bo budzi pozytywne skojarzenia, a także dlatego, że jest ogólnie znaną postacią z długimi tradycjami.

Tak, Pac-Man ma długą historię. Gdy patrzę na tę żółtą mordkę, od razu przypomina mi się stara szkoła. Żarłoczna kula w pogoni za kropkami i duchami, w kółko i na okrągło na tej samej planszy. Gdy wpiszecie słowo Pac-Man w wyszukiwarkach internetowych, wyskoczy sporo stron opisujących kilkunastoletnią karierę Paca. Ba, są nawet gry we flashu z Żółtym. Nie mówię nawet o emulatorach, czy licznych składankach staroci, w których gry z Pac-Manem pojawiały się wiele razy.

Wbrew pozorom Pac-Man World 2, kontynuacja Pac-Man World jeszcze z PlayStation, ze starą szkołą ma wspólnego sporo. Zacznijmy od fabuły: głównymi protagonistami są oczywiście duchy, na czele z szefem o imieniu Spooky. Wieki temu Spooky został pokonany i uwięziony przez wielkiego rycerza sir Pac-A-Lota. Niestety, zwiał i w towarzystwie asystentów oszabrował krainę pacmanów z owoców, które w jakiś sposób więziły wstrętnego stwora. Jeśli Spooky nie zostanie powstrzymany... Cóż, wyśle wszystkich do krainy wiecznych łowów. Jakkolwiek infantylnie to brzmi, stwarza podłoże do

Co widzicie, gdy patrzycie na roześmianą do nieprzyzwoitości gębę Pac-Mana? Żółtego, głupkowatego pokraka zżerającego kropki i duchy?

najnowszych przygód Żółtego. Ladies and gentelmen, enter the Pac-Man!

Jak na bohatera platformówki przystało, umiejętności Pac-Mana są spore. Biega i skacze, dyszy i dmucha... Eeee... Jeszcze raz. Biega i skacze, potrafi zawisnąć na żółtych łapkach z krawędzi i podciągnąć się do góry. Gdy wciśniemy w powietrzu jeszcze raz skok, Żółty ląduje na tyłku - niczym Mario. Przyda się to do otwierania skrzyń, wciśnięcia kamiennych przycisków otwierających dalszą drogę, bądź do pokonania licznych przeciwników (ale nie duchów, do jedzenia duchów służą - a jakże - wielkie kropasy). Może także rozpędzić się i toczyć przed siebie, co okaże się niezwykle przydatne do wchodzenia na strome zbocza.

W pełni trójwymiarowe, powiedzmy eksploracyjne poziomy przeplatane są levelami czysto zręcznościowymi. Są podobne do tych, które mieliśmy okazję zgłębiać w Crashu - często wystarczy iść przed siebie przeskakując nad kolejnymi dziurami i omijać złośliwe plugastwo, które rozpełzło się po tej miłującej spokój krainie. I ponownie, wzorem Crasha, Pac-Man usiądzie za sterami łodzi podwodnej, skorzysta z rolek i łyżew, a także nie raz

Jak to zwykle w platformówkach bywa czasami szaleje kamera, ale jest możliwość jej ręcznego podregulowania.

zanurkuje pod wodą. Są także momenty - wzorem Klonoa 2 - gdzie Pac lata w przestworzach po pewnej paraboli zjadając kropki, do których inaczej by się nie dostał. Warto także wspomnieć o wzorowanych na klasycznych grach z Pac-Manem poziomach labiryntowych - kropki, on, duchy i kamera prezentująca widok z góry. Mówiąc krótko - gra jest zróżnicowana, oferuje sporo radochy i raczej nie ma szans się znudzić, bo ciągle dzieje się coś nowego.

Nieodłączną cechą trójwymiarowej platformówki jest potężne zbieractwo. Także i w Pac-Man World 2 nie brakuje kropek, krop, żetonów, owoców i masy innych rzeczy, które rozrzucili dookoła złośliwi programiści. Zebranie ich wszystkich będzie gwarancją ukończenia danego świata na 100%, a do tego w końcu dąży każdy fan platformerów.

A co wspólnego ma Pac-Man World 2 ze starą szkołą? Przede wszystkim to, że w oszabrowanej krainie Pac-Manów w centrum osady znajduje się specjalny salon gier i muzeum ze starszymi pacmanowymi automatami. Są cztery: poczynając od oryginalnego Pac-Mana, przez Miss Pac-Man, aż po pseudo-trójwymiarową Pacmainię i klona Tetrisa w postaci Pac-Attack. Jest także szafa grająca, dzięki której można odsłuchać sobie klasyczne melodyjki oraz zbiór

wszystkich labiryntów Pac-Man World 2. Są dostępne wtedy, gdy znajdziemy odpowiednią liczbę żetonów. W muzeum zgromadzone są klasyczne pamiątki po Pac-Manie, ale na początku jest ono niedostępne. I znów potrzebne są żetony.

Pac-Man World 2 wygląda ładnie, przyjemnie i kolorowo. Poziomy przygotowano starannie, choć nie szokują jakąś nadzwyczajną liczbą detali. Ma być przyjemnie i płynnie, i tak właśnie jest. Animacja bohaterów jest bez zarzutu, tekstury nie rozłażą się, pikseloza nie kłuje w oczy. Solidna, rzemieślnicza robota. Podobnie muzyka - miła i sympatyczna. No i te znane wszystkim dźwięki zjadania kropek, czy duchów. Waka-waka-waka. Fajna sprawa, od razu gęba się cieszy. Sterowanie jest idealne i nie sprawi nikomu kłopotów. Czasem głupieje kamera, ale to cecha wszystkich gier tego typu. Prawą analogową gałką przestawiamy ją w poziomie, jest także możliwość nieznacznego ruchu w pionie. Gra nie jest trudna, czy frustrująca. I raczej przeznaczona jest dla młodszych graczy. Jeśli po Jak & Daxter i Klonoa 2 szukacie kolejnej przyjemnej, relaksującej platformówki, Pac-Man World 2 idealnie zajmie Wam kilka wieczorów. Co za radosna, pozytywna gierka!

Gulash

Jeden z klasycznych, Pac-Manowych poziomów - zżeranie kropek w labiryncie. Nigdy wcześniej z tak ładną grafiką.

PlayStation 2

Nie sądziłem, że tak mnie wciągnie. Fajna zabawa!

- *Wydawca:* Namco
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.8

Jedną z broni jest kusza, dzięki której razimy przeciwników na odległość większą niż splunięcie. Zacna sprawa.

Eve of Extinction

Cienka linia dzieli gry przeciętne od słabych. Tę linię EOE udało się przekroczyć, ale tylko dzięki kilku ciekawym patentom. Inaczej byłoby po prostu słabo...

Ucieszyłem się, gdy zobaczyłem logo autorów Eve of Extinction. Ekipa Yukes kilka ładnych lat temu dałam mi mnóstwo radochy z grą Sword Of Berserk na Dreama. Wielki Gatsu i dwa razy większy od niego miecz wspólnie przecinali mutantów na pół w mistrzowski sposób.
Kilka lat później Yukes rzuca na PS2 nową grę utrzymaną w podobnej konwencji. To znaczy nikt tu nikogo nie przecina na pół gigantycznym ostrzem, (choć i takie się trafiają), ale prania po gębach nie brakuje.
Historia jest dość standardowa, ale co tam: nie zawsze musi być oryginalnie. Mamy oto złą korporację Wisdom, która przez lata pracowała nad wielkim planem opanowania świata. A zaczęła od największych śkontraktów na broń, którą dostarczała wszystkim chętnym państwom. Naukowcy korporacji opracowali potworną broń biologiczną, którą nazwali Legacy.
Bohaterem gry jest niejaki Josh, pracownik korporacji, który wraz ze swą dziewczyną – Eliel – odkrył prawdę o strasznych planach złych ludzi. Młodzian o czystym sercu zamierzał przekazać wiadomość światu, gdy nagle... No właśnie. W jakiś sposób duch Eliel został zaklęty w mieczu. Uhmpghh..... Josh ucieka ze swoją dziewczyną (w dłoni) i zabiera się do dzieła – musi pokonać ludzi korporacji, aby uratować swoją panią i przywrócić równowagę.
Krótko mówiąc: EOE to chodzona bijatyka z bronią. Broni zresztą nie brakuje – jest miecz, długi kij, przedziwna broń bardzo podobna do bicza Ivy z Soul Calibura. Każda z broni ma swoje specyficzna ataki, a niektóre z nich wyglądają naprawdę szalenie efektownie.
EOE ma kilka ciekawych mechanizmów, których nie było do tej pory w grach tego typu. Zacznijmy jednak od tego, że podstawy są niemal identyczne jak we wszelkich innych mordobitkach: kilku gostków nacierających ze wszech stron, samotny bohater ze swoimi pięściami, combosy i ciosy specjalne.
A gdzie te ciekawe mechanizmy? Już mówię. Otóż możliwe są combosy przy użyciu różnych broni. Zaczynamy siepać mieczem, w locie przełączamy się na przykład na kij, którym jeszcze żonglujemy przeciwnikiem. Całkiem fajne. Autorzy wykorzystali ten patent także do innych rzeczy, na przykład do wyższego skakania. Wystarczy tylko odbić się na mieczu, przełączyć na ręce i jeszcze dodatkowo wcisnąć przycisk, by zawisnąć na krawędzi. Jest to trudne, wymagające sporej zręczności, ale szczerze mówiąc bez tego gra nie wyróżniałaby się niczym ze stosu podobnych zręcznościówek. Co nie zmienia też faktu, że równie dobrze można nawalać po dwóch przyciskach, a i tak da się wygrać.
No dobra, to były te ciekawe rzeczy.

A jednak zostało coś z Berserka! Mowa oczywiście o gigantycznym rzeźnickim mieczu, którym Josh atakuje smutnych panów w garniurach.

A teraz te mniej ciekawe. Po pierwsze, inteligencja przeciwników jest co najmniej mierna. Zamiast atakować – czekają w grupkach, nie orientują się, że nadchodzi mściciel, mają to wszystko gdzieś. Nawet bossowie nie sprawiają kłopotu. Szkoda – przez to gra robi się prosta i prymitywna.
Drugim słabym elementem jest interakcja z otoczeniem. A właściwie jej brak. Jakieś to otoczenie niby jest, ale nic się na nim nie dzieje, niczego nie można puknąć czy rozwalić. Czasem trzeba poszukać klucza, czy gdzieś-coś-przełączyć, ale można, naprawdę można było lepiej.
Oprawa jest przeciętna. To znaczy w akcji EOE może wygląda i ładnie, ale gdy przyjrzymy się grze bliżej, widać brak jakiejś koncepcji. Postacie są blade, tła są nijakie, wszystko jest szaro-bure i dość proste. Berserk niby też był prosty, ale nigdy nie zapomnę wieczornej jatki w średniowiecznym mieście. Przeciwnicy Josha biegają w ciemnych garniturach, zaś sam bohater ma obcisłą koszulkę. Na płynność animacji nie ma co narzekać, wręcz przeciwnie. To akurat mocny punkt gry

– postacie ruszają się świetnie, a na efekty ataków patrzy się z prawdziwą przyjemnością. Ale szalejącą kamerę to już panowie autorzy skopali wręcz koncertowo. Normalnie nie ma szans ustawić się tak, żeby nie myliły się kierunki. A jedynym sposobem na przywrócenie rozsądnego widoku jest przycisk centrowania, którego trzeba używać praktycznie non-stop.
Jeśli chodzi o dźwięk, to jest tak sobie. Muzyka pojawia się rzadko i jest przeciętna. Z drugiej strony nawet niezłe są głosy bohaterów. Pod Josha głos podkłada ten sam koleżka, który robił za Liquid Snake'a (facet chyba zrobił karierę tym głosem - to kolejna gra z nim na wokalu).
Konkluzja: dla fanów szybkiego klepania w klawisze EOE może okazać się ciekawą zabawką przez kilka godzin, ale nie jest to jakaś wybitna pozycja. Wszystko się powtarza, a momentami jest zwyczajnie nudno.
Mnie ta gra nie wciągnęła. Gdzie mój Dreamcast i Berserk, zasiekam znów kilku zmutowanych obrzydluchów...

Gulash

PlayStation 2 — *Szybka zręcznościówka dla mistrzów joypada.*

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Yukes
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.1

All-Star Slammin' D-Ball

Wydawca: Agetec **Liczba graczy: 1-2**
Producent: A1 Games **Konsola: PSX**
Ocena: 3.7

Chyba wszyscy grali kiedyś w zbijaka, zwanego również "dwa ognie". A1 Games, moja ulubiona firma, dorobiła do tego ideologię i stworzyła grę.

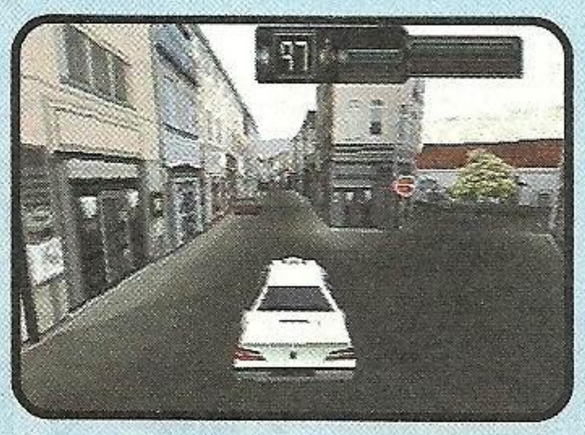
Co najdziwniejsze, All-Star Slammin'd - Ball jest nie taką znowu najgorszą pozycją, widywałem gorsze. Nie jest też dobra, co to, to nie! Ale jak na A1 Games jest całkiem, całkiem znośna. O co tu chodzi? W niedalekiej przyszłości ogromną popularność zdobyła gra w "dwa ognie". Dlaczego? Nie wiem i nie chcę wiedzieć. Zasad chyba nie trzeba tłumaczyć. Traf piłką w przeciwnika, a wypadnie z zabawy. W grze znajdziemy zaledwie kilka drużyn o niezwykle wydumanych nazwach jak: Wildcats, Heart Breakers, Fireballs i tym podobne. Każdy zespół składa się z czterech zawodników w polu i trzech na liniach na połowie przeciwnika. Po zbiciu wszystkich graczy w polu, rozgrywka kończy się zwycięstwem. Proste jak beret z koca. Jak to wygląda? Jak gra sprzed stuleci. Pozycje o podobnym poziomie grafiki można znaleźć w większości dworcowych salonów gier. Jest on niski. Płaski, mangowy, niezbyt kolorowy ale w miarę przejrzysty i dziwnie pasujący do tej produkcji. Podobnie jest z udźwiękowieniem. Proste, ale odpowiednie. Gra się w miarę przyjemnie i All-Star Slammin'D-Ball potrafi wciągnąć na dłuższą chwilę, ale tylko i wyłącznie na chwilę. Dla jednego gracza starczy na godzinę, dla dwóch na trochę dłużej (czyli na jakieś dwie godziny). Sterowanie jest w miarę proste, znalazło się nawet miejsce na rzuty specjalne - po kilku przechwytach piłka zaczyna świecić - można wtedy wklepać kombinację i odpalić specjalny, zakręcony mangowy rzut, który wyrwie przeciwnika z butów.

Podsumujmy: gra jest prosta, łatwa, brzydka i o żywotności jednodniówki - w sumie marna, ale w mrowiu fatalnych, koszmarnych i beznadziejnych produkcji wydanych przez A1 plasuje się całkiem wysoko - chyba na pierwszej pozycji. Brawo!

Marcellus

Taxi 2

Wydawca: Ubi Soft **Liczba graczy: 1**
Producent: Blue Sphere **Konsola: PSX**
Ocena: 1.0



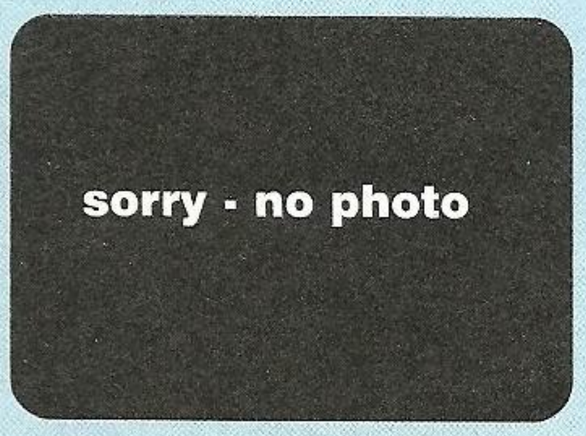
Nie wiem czy ktokolwiek zauważył fakt, że gra o tym samym tytule pojawiła się jakiś czas temu na DC. Tylko kogo to tak naprawdę obchodzi?

Pomimo spektakularnej porażki, developer tej, rewelacyjnej inaczej, gierki postanowił wydać ją na PlayStation. I wiecie co? Konwersja jest niemal idealna! Wielki to sukces i świadczy o wielkich umiejętnościach programistów! Gra, która wyglądała beznadziejnie na DC, nadal tak wygląda, tyle że na PSX'ie. Prawdę mówiąc to niczym się prawie nie różnią. Owacje! Chociaż większym "sukcesem" byłoby zrobienie takiego numeru w drugą stronę. Ale jedziemy dalej (w końcu to taksówka). Taxi 2... nieee, nie chce mi się pisać o tym syfie. No dobra, tylko bez sapania. Taxi 2... fak! „Tfurcy" tej pozycji, myśleli zapewne, że po sukcesie Driver'a wszystko, co jest związane z jeżdżeniem i wykonywaniem zadań, zostanie ciepło i bezkrytycznie przyjęte przez graczy, a jeżeli podeprą się jeszcze licencją filmową, to już z pewnością zarobią masę szmalu (film był niezły). Błąd! Jeździmy taksówką - wszystko wygląda beznadziejnie, na drodze pustki, raz na kilka kilometrów pojawia się jakiś samochód. Jedziemy, jedziemy, nuda, jedziemy, smuty, jedziemy... sterowanie jest beznadziejne... Dojechaliśmy, minęło zaledwie kilka minut, które ciągnęły się jak długie godziny. Następne zadanie: jedziemy przez miasto - żadnego przechodnia, wszystkie domy takie same, brak ruchu ulicznego, gdzieniegdzie stoją sobie zaparkowane samochody (w roli przeszkadzajek). Jedziemy i jedziemy i nic się, do cholery, nie dzieje! Jeżeli dwie pierwsze misje są tak nudne - to ja dziękuję, wysiadam i wolę jeździć komunikacją miejską. Do (nie)widzenia panu!

Marcellus

X-Bladez Inline Skater

Wydawca: Crave **Liczba graczy: 1**
Producent: Vision Sc **Konsola: PSX**
Ocena: 1.2



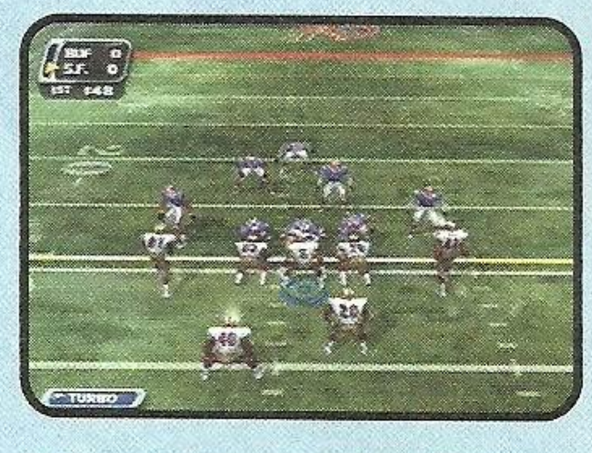
Idzie wiosna, wyciągamy rolki z szafy i ruszamy na ulice, place i skwerki drażnić przechodniów. Czasami pada deszcz, co wtedy?

Wtedy zasiadamy przed telewizorem, odpalamy konsolę i kombinujemy, w jaką grę by tu zagrać. Skejci nie mają żadnego problemu - memory, find, Tony i wszystko jasne... Fani rolek muszą zaś przyglądać się takim wspaniałym produkcjom jak X-Bladez Inline Skater. Pomogę zaoszczędzić Wam trochę czasu... Sprawa jest prosta, krótka i rzeczowa - nie zbliżajcie się do tej gry! Ona nie jest warta nawet splunięcia, a pomysł wydania na nią choćby symbolicznej złotówki, jest po prostu szalony. Czego potrzeba aby skejtówka była dobrą grą? Potrzeba świetnego i dokładnego sterowania. Sporej (a nawet olbrzymiej) ilości trików, obszernych, dobrze zaprojektowanych i obfitujących w ciekawe hopki, rurki i inne tego typu pierdółki poziomów. Przydałaby się też dobra animacja, płynna i przyjemna dla oka grafika oraz solidne udźwiękowienie. To wszystko jest w Tonym Hawku i kilku innych, topowych grach z tego gatunku. W X-Bladez Inline Skater nie ma nic. Trików jest kilkanaście, trasy (można jeździć tylko w jedną stronę) są puste, nieciekawe i nudne jak flaki z olejem, sterowanie jest beznadziejne tak jak tylko jest to możliwe. Grafikę i animację zarzygał kot i niech to starczy Wam za cały jej opis. Kocia jest też muzyka. Eeeh... jak patrzy się na takie gry, to aż się żyć odechciewa. A jak jeszcze pomyślę, że za coś takiego ktoś dostał pieniądze... Nóż się w kieszeni otwiera. Crave tą produkcją naprawdę się zeszmaciło, przecież ta sama firma kiedyś wydała Tonego Hawka na Dreamcasta...

Marcellus

NFL Blitz 20-02

Wydawca: Midway **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Midway **Konsola: PS2**
Ocena: 7.7



Po fajowym NHL Hitz 20-02 przyszła kolej na NFL Blitz 20-02. Zręcznościowe podejście do tematu futbolu amerykańskiego dużo bardziej do mnie przemawia, niż napakowane taktyką Maddeny i inne Gameday'e.

Ale to tylko dlatego, że tamte gry wymagają długich godzin poświęconych na studiowanie instrukcji. Uczenie się zagrywek i rozwiązań przydatnych w danych sytuacjach i opanowanie skomplikowanego sterowania... Nie twierdzę, że to są złe gry. Wprost przeciwnie, ale dla Europejczyka niezbyt przystępne. Tak to już jest, my nie rozumiemy amerykańskich gier, a oni piłki nożnej. „Tylko jedna bramka w całym meczu, nuda..." - mówią. A to takie proste, wystarczy podać futbol amerykański w przystępnym opakowaniu, a zabawa staje się czystą przyjemnością. Wiadomo, że futbol amerykański jest maksymalnie kontaktowy i brutalny. W NFL Blitz 20-02 jest brutalniejszy i w dodatku zabawny! To świetna rozrywka, a łatwość z jaką można ją opanować jest naprawdę zachwycająca. Gra wciąga maksymalnie, może nie na długo (podobnie jak NHL Hitz) ale bardzo intensywnie. No i ta adrenalina.

NFL Blitz jest uproszczony do bólu w kościach. Sterownie banalne, proste i intuicyjne. Gra się szybko, szybko się wygrywa i szybko się przegrywa – jest super. Na boisku biega mniej facetów niż w symulacji, nie jest więc przesadnie tłoczno. Gra jest szybciutka, miła dla oka i rozrywkowa. Oprawa graficzna jest bardzo dobra, widać co trzeba, jest sporo smaczków graficznych i co najważniejsze: nie zwalania. Zawodnicy są starannie wykonani i dobrze animowani. Nie realistycznie ofkoz, bo jeszcze nikt nie przeżył takiego tackle'a, jakiego można zaproponować przeciwnikowi w NFL Blitz 20-02. Nad powalonym przeciwnikiem zawodnicy znęcają się wykonując różne Leg Drop'y i Elbow Drop'y znane z wrestlingu (w ogóle gra jest dość mocno napakowana wrestlingowymi ciosami – jest, na przykład, Bulldog).

Prosta, łatwa, przyjemna, świetna w multiplayerze... I trochę gorsza gdy gra się samemu. W sumie bardzo rozrywkowa gra zręcznościowa. Jeśli chcecie liznąć ten sport – zacznijcie od Blitza! Polecam.

Marcellus

NCAA March Madness 2002

Wydawca: EA **Liczba graczy: 1-4**
Producent: EAS **Konsola: PS2**
Ocena: 5.3

Mamy marzec, i mamy amerykańską koszykówkę akademicką NCAA - Marcowe Szaleństwo. Tak jest co roku, bo teraz zbliżają się finały tych rozgrywek.

To debiut NCAA MM od EA Sports na PlayStation 2. Poprzednie części ukazywały się tylko na PSX. Debiut w miarę udany, ale gdy można wybrać z pomiędzy NBA 2K2, NBA Live 2002 i NCAA MM 2002, to nie trzeba się wcale długo zastanawiać. Zresztą kolejność nie jest tu wcale przypadkowa.

NCAA MM 2002 nadal jest młodszym bratem NBA Live, ale zdaje się rozwijać szybciej niż pierworodny. W sumie to już go dogoniła pod względem mechaniki gry, grafiki czy udźwiękowienia. Tylko grywalność lekko pozostała w tyle. Co nie jest dobrym znakiem. NBA Live na dłuższą metę zasysa pod tym względem, NCAA robi to dużo szybciej. Brakuje tu ciekawych trybów gry, które pozwalałyby rozegrać na przykład cały sezon lub nawet kilka sezonów z rzędu. Dlaczego? Przecież dla amerykanów koszykówka akademicka jest momentami ważniejsza niż NBA! Na mecze przychodzi po kilkadziesiąt tysięcy ludzi, a większość drużyn ma takie hale, jakich w tej części Europy nie uświadczysz – wielkie i nowoczesne.

Jeszcze w kwestii grywalności. Koszykówka akademicka często jest opisywana krótkim „Run'n'Gun" co można przetłumaczyć na „bieganie i rzucanie". Jest więc szybka, momentami bezmyślna, dynamiczna i efektowna. Zazwyczaj obrona zajmuje miejsce drugoplanowe. I tak jest w tej grze. Rzuty wpadają za łatwo i z nieprzygotowanych pozycji, obrońcy sobie nie radzą, ale jest pewien problem – gra wcale nie jest szybka. Zawodnicy biegają w tempie Grega Ostertaga z Utah Jazz (kto go widział ten wie o co... hehehe... biega). Są mało zwrotni, a gra jest naszpikowana tymi samymi błędami, co NBA Live. Nie jest zła, nie jest dobra, jest bardzo przeciętna.

Marcellus

Już Lammy odkryła, że gitara może służyć jako broń. Ale dopiero Gitaroo Man odkrył, jak z niej uczynić narzędzie masowej zagłady obcych.

Gitaroo Man

Gitarowy człowiek przybył, aby zawładnąć umysłami co bardziej podatnych na sugestie graczy. Przybył, by swoją muzyką zmienić świat na lepszy...

Szczerze mówiąc, lubię gry muzyczne. Moja (i pewnie większości zainteresowanych) przygoda z nimi zaczęła się od Parappy; była to często grana pozycja na wszelkich spotkaniach ze znajomymi. Parappa miał to do siebie, że każdy – niezależnie od umiejętności – mógł spróbować swoich sił w rapowaniu z sympatycznym psiakiem. Potem było Umjammer Lammy – moim zdaniem najlepsza część trylogii. O zepsutym Parappie 2 przeczytacie kilka stron dalej - moja opinia nie różni się od tej, którą wyraził w recenzji Majkel.
Co dalej? Beatmania ze specjalnym patefonem i przyciskami średnio mnie wciągnęła. Podobnie jak wymagające Dance Dance Revolution – pożyczałem matę i konsolę koleżankom, które zamiast biegać na kosztowny aerobik, spalały w domu zbędne kalorie. Dajcie spokój, przecież facet nie będzie skakać w skarpetkach po kawałku plastiku, gdy jego dziewczyna patrzy... To nie to. Vib Ribbon to eksperyment, Frequency jest naprawdę niezłe... Rez jest wywalony totalnie w kosmos – graliśmy na ścianie, przy wykorzystaniu projektora. Rozwala umysł, wciska się w głąb mózgu. A teraz Gitarowy Człowiek... Dziwna, dziwaczna - tak można określić konwencję, w jakiej utrzymane są przygody młodzieńca-lamusa transformującego się (przy pomocy wiernego psa) w superbohatera stającego do walki ze złem. Gra ma japoński klimat, który polubicie, bądź nie – wystarczy popatrzeć na obrazki. Choć z drugiej strony obrazki są mało przekonujące przy tym, co dzieje się na ekranie. Wróćmy jednak do właściwej gry. Zmieniający się w Gitaroo Mana lamus toczy serię pojedynków z pluszowym diabłem, ufem, zmutowanym panem pszczołą i mnóstwem równie ciekawych postaci. Wątkiem przewodnim jest naturalnie wiara w siebie, we własne możliwości, oraz w to, że jak czegoś się bardzo chce, to na pewno się uda. Bardzo ładne, pozytywne przesłanie.
Gra ma udany mechanizm, który jest o wiele bardziej interaktywny, niż ten zaproponowany w Parappie. Otóż na środku ekranu widnieje radar, którym kierujemy przy pomocy analoga. Możemy go okręcać wokół osi - w lewo bądź w prawo. Z każdej strony wyjeżdżają linie z zaznaczonymi miejscami. Trzeba wtedy wcisnąć przycisk powodujący, iż Gitarowy Człowiek wymiecie na swoim cyberwiośle. Jednocześnie trzeba sprawić, że linia łapie się w nasz radar – inaczej nici z efektu. Dodatkowo, podczas kolejnych plansz, toczymy bitwę z nieprzyjaciółmi. Polega to na tym, iż na przemian atakujemy naszymi dźwiękami (radarek i linia) oraz odbijamy ataki (wciskamy przyciski a'la Parappa). W sumie daje to ciekawy efekt – celujemy analogiem i nawalamy po przyciskach przy akompaniamencie zabawnych efektów graficznych i zabawnej muzyczki.
No właśnie, grafika. Jest... Nietuzinkowa. Tak to chyba można określić. Stylistyka raczej mangowa – wielkie łby, zdeformowane postacie, doklejone uśmiechy... Ale coś w tym jest. Tylko zobaczcie (jeśli się naturalnie skusicie) diabełka z pierwszego poziomu, od razu uśmiejecie się do łez. Albo pies naszego superherosa – zmieniający się w każdym levelu w cybernetycznego zwierza, obiekt jego westchnień... Wszystkiego jest tyle i dzieje się tak szybko, że nie sposób podążać wzrokiem. No chyba, że ktoś wymiata już na pamięć. Nie myślcie, że kamera stoi w miejscu i wycelowana jest w lamusa. Nie – szaleje, objeżdża go, są nagłe cięcia i oddalenia, zbliżenia i dziwaczne ujęcia... Jest kolorowo, efektownie, po prostu niesamowicie. Naturalnie są także i filmiki, bardzo podobne do tego, co można obejrzeć w Parappach. Wykręcone animacje zabawnie wprowadzają w arcyciekawe niuanse scenariusza. Bez nich byłoby dużo, dużo gorzej.
Czym jest gra muzyczna bez dobrego podkładu dźwiękowego, wiedzą ci, którzy grali w Parappę 2. Jest niczym. W Gitarowym Człowieku muzyka jest spoko. Mamy tu wprawdzie rzępolenie na gitarach, ale fajnie zrobione. Zagramy metal, funk, pop-rock, a nawet dołożymy swój akompaniament do jakiegoś szalonego japońskiego popu, ze śpiewającą wokalistką na pierwszym planie. Superancko. Koei postarało się także o lokalizację – gra ma angielski dubbing, słychać więc, o czym gadają postacie. Poziomów jest 10 i są dość długie. A na pewno tak zwariowane, że aż ciekawe. W sumie można usłyszeć 12 utworów, jeśli wliczymy w to trening oraz podwójną planszę dziewiątą. Dodatkowo jest jeszcze tryb multiplayer, gdzie gracze mogą sprawdzić się w pojedynku. Wreszcie na końcu specjalna galeria, w której oglądamy projekty postaci odsłaniające się po przejściu planszy.
Gra jest fajna, wykręcona, lepsza niż Parapper 2. Jeśli ktoś cierpi na niedosyt gier muzycznych – oto coś, co warto sprawdzić. Teraz tylko trzeba do Koei wysłać projekty Wilq'a z Produktu – może zrobią grę muzyczną z naszym superbohaterem. I Słabym Wielbłądem.

Gulash

Na tym poziomie Gitarowy Człowiek walczy z Panem Pszczołą, który jako żywo przypomina Elvisa pod koniec życia. Tak, jest równie obły.

PlayStation 2

Ucząc - bawi, bawiąc - cieszy. Czy jestem normalny?

- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.1

Knockout Kings 2002

EA Sports jednak potrafi! W ciągu jednego roku zmienili niemal zupełnie charakter i ulepszyli serię Knockout Kings. A może by tak z podobnym skutkiem pogrzebali w NBA Live i FIFA? Przydałoby się.

Poprzednia część serii, Konockout Kings 2001 była niezła, ale powolna, dość brzydka i zupełnie nie oddawała zachowania bokserów podczas walki. Miała jednak spory garnitur ciosów, kombinacji i kilka trybów gry. Z KK 2002 jest dokładnie na odwrót. Programiści zrezygnowali z różnych dodatkowych trybów oraz treningu, ale to akurat szkoda, bo sterowania i ciosów uczymy się, dostając po gębie. Zostały tylko Exhibition, Tournament i Career (możemy stworzyć własnego boksera). Następna część serii na pewno będzie pod tym względem lepsza... Więc wróćmy do teraźniejszości. Na całe szczęście zrezygnowano z długich wejściówek bokserów i zapowiadacza, tylko w jednym momencie widać odstępstwo i to bardzo drażniące: w trybie Career, na początku oraz po każdej porażce mamy okazję obejrzeć naszego promotora. Palant wygląda jak jakiś podrzędny mafioso z marnego filmu o włoskiej mafii i po za tym, że wygląda jak wygląda, niczym pożytecznym się nie zajmuje. Rzuca jakieś głupie teksty i zmusza nas do częstego oglądania, ukochanego przez graczy, napisu Loading. Dalej jest już jednak dużo lepiej. Bokserzy zaczęli wyglądać i ruszać się jak ludzie, a nie manekiny, ale o tym jak gra prezentuje się w akcji, jeszcze wspomnę

Najważniejsze zmiany (na lepsze!) nastąpiły jednak nie w grafice, a w sterowaniu i mechanice gry. Zmniejszono wprawdzie liczbę ciosów i kombosów; za to sterowanie jest naprawdę rewolucyjne: trudne, wymagające opanowania i spokoju. Lewa gałka analogowa odpowiada za: poruszanie się po ringu, uniki przed ciosami – lekkie, delikatne wychylenie gałki powoduje wykonanie uniku, a także, przy wychyleniu w przód, pozwala zadawać ciosy na korpus. Maksymalne wychylenie gałki odpowiada za poruszanie się po ringu. Co jest w tym takiego fajnego? Właśnie to, że podczas uników możemy wyprowadzać wszelkiego rodzaju ciosy. Pomyślcie tylko! Możemy zrobić unik i momentalnie skontrować. Jak na ringu. Ale skuteczna obrona w KK 2002 jest trudna – łatwiej przychodzi atakowanie (przynajmniej na początku). KK 2002 nie jest wcale stu procentową symulacją boksu – nie można klinczować i robić wielu innych rzeczy, jakie zdarzają się na prawdziwym ringu: bić po gongu, walić z bańki, nokautować przeciwnika po ogłoszeniu werdyktu, gdy przychodzi podziękować za walkę czy odgryźć przeciwnikowi ucho. Nie martwcie się jednak, o miłośnikach nieczystej i brutalnej walki też pomyślano! Wprawdzie są tylko dwa nielegalne ciosy – trademark Gołoty i uderzenie na odlew, ale to powinno wystarczyć. Reszta sterowanie jest standardowa: blok (trzymanie nic nie daje, trzeba wyłapywać pojedyncze ciosy), podstawowe uderzenia (prawy sierpowy i lewy sierpowy, prawy prosty i lewy prosty), klawisz, który pozwala wyprowadzać ciosy podbródkowe oraz klawisz, który uruchamia cios specjalny danego boksera (kombo lub pojedynczy strzał). Aha, prawie zapomniałbym o taunt'ach... są.

Dokładnie w chwilę po tym ujęciu Lennox wyprostował rękę. Kilczko położył się na deskach i sędzia zakończył walkę...

Ciosów nie jest obłędnie dużo, ale w połączeniu z unikami ich repertuar jest zupełnie zadowalający. Intensywność walki i siła ciosów (tak! nareszcie czuć, że ciosy sporo „ważą") sprawiają, że gra się bardzo przyjemnie. Dawka realizmu też jest odpowiednia, a pogłębia ją jeszcze brak jakichkolwiek wskaźników energii boksera (choć można je wyświetlić), a stan zdrowia wskazuje wibrowanie pada – im bliżej knockdownu, tym mocniej. Co dziwniejsze, przeciwnicy wykazują przynajmniej szczątkową inteligencję i świetne umiejętności, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności.
Wróćmy do grafiki, a tu jest bardzo dobrze, przynajmniej jeżeli idzie o wygląd i sposób poruszania się zawodników. Podczas walki wszystko wygląda świetnie, bokserzy wyglądają jak żywi i tak też się ruszają – dobra robota. Gorzej jest przy powtórkach i animacji upadków przy nokautach – widać, że ciosy nie zawsze dokładnie trafiają, lub przenikają przez różne części ciała przeciwników, a bokserzy nie zawsze padają w odpowiednią stronę. Momentami przesadzono też z efekciarstwem. Niektóre ciosy wyrywają przeciwnika z butów (choć nie dosłownie) i powodują, że przelatuje przynajmniej dwa metry przed upadkiem. Ale w powtórkach

można zauważyć jedną superancką akcję – na twarzy przeciwnika widać dokładny efekt ciosu i nie mówię tu o rozcięciach czy opuchliźnie, bo to jest już standard (ale wygląda świetnie). Po prostu widać jak policzki boksera „falują" po ciosie (popatrzcie w TV na twarze sprinterów – efekt jest podobny). Reszta oprawy jest już raczej przeciętna. Proste czytelne menusy, klasyczne dla gier EA Sports, kiepska (beznadziejna) rozpikselowana, publika i obowiązkowe hip-hopowe rytmy w menu (nie żebym miał coś przeciwko tej muzie, wprost przeciwnie). Jak już jesteśmy przy muzyce, to powiem coś o dźwięku – publika ssie i lepszą słyszałem na pokazach mody. Odgłosy uderzeń są w porządku, ale za to komentatorzy nieźle sobie popili i powtarzają po sobie te same kwestie, a że nie mają ich zbyt dużo, to efekt jest irytujący. W sumie standardowy efekt pracy dźwiękowców z EA Sport – rzemieślnicza robota, nienajgorsza ale i nie do końca przekonywująca.
Knockout Kings 2002 przyjemnie mnie zaskoczyło. Wprawdzie nie ma dużej ilości trybów, ale wszystko rekompensuje miodność, obijanie kolejnych przeciwników, najzwyczajniej w świecie wciąga jak odkurzacz. Granie z kumplem (koleżanka raczej nie da się namówić) też jest świetne.
Cóż, mogę jeszcze dodać? Może... Lets get ready to rumble!!!

Marcellus

Specjalnie dla miłośników jak najbardziej realistycznych wrażeń autorzy przygotowali tryb fpp, czyli z widokiem z oczu zawodnika. Mocne wrażenia gwarantowane.

PlayStation 2

Nareszcie EA Sports zaczyna przebudzać się z letargu.

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Sports
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.4

Nawet proste ewolucje wymagają skupienia i odpowiedniej koncentracji od gracza. Tylko od Was zależy, czy chcecie się mordować, czy bezboleśnie zjeżdżać...

ESPN Winter X Games Snowboarding 2002

Zeszłoroczny debiut Konami na arenie gier snowboardowych w postaci ESPN X Games Snowboarding trzeba ocenić jako udany. Żadna inna gra traktująca o tym sporcie nie starała się tak realistycznie podejść do tematu.

Niedawno ukazały się dwie pozycje traktujące o szalonych zjazdach i efektownych grindach - SSX Tricky oraz Shaun Palmer. To gry szybkie, efektowne, piękne pod względem oprawy graficznej i fantastycznie udźwiękowione. Ale tak naprawdę za nic sobie mają realizm - podniebne loty czy obroty o milion stopni połączone z kilkoma grabami to normalka.

Konami po raz drugi stara się jak najlepiej oddać ten fantastyczny sport, rezygnując z fajerwerków na rzecz ciężkiej pracy nóg koleżki przyczepionego do śnieżnej dechy.

Gra podzielona jest na dwa tryby: kariery (snowboarder) oraz zawodów X Games. Zostawmy na chwilę karierę i prześledźmy zawody. Mamy tu kilka wariantów zabawy: big air (wielka skocznia), halfpipe, boardercross (wyścigi czterech rajderów ze slalomem) oraz niewątpliwie najfajniejszy slopestyle. Slopestyle to zjazd po usłanej hopkami i rurkami trasie, a zadanie polega na zdobyciu jak największej liczby punktów przed upływem czasu. Trzeba od razu powiedzieć, że tras jest więcej i zostały rozbudowane w stosunku do poprzedniej części. Pojawia się więcej miejsc, w których można zasadzić trik. W zawodach startują profesjonaliści - miedzy innymi Todd Richards, Rio Tahara i Peter Line - gra ma pełną licencję stacji telewizyjnej ESPN relacjonującej sporty ekstremalne. Autorzy podkreślają także, że wszystkie z 20 tras znajdujących się w grze odtworzono na podstawie zdjęć i map. Chętni pojeżdżą więc w Alpach, w Skandynawii, Japonii, USA i Kanadzie.

Kariera jest ciekawa i nowatorska, choć zalążki podobnego trybu już gdzieś widziałem. Otóż budujemy sobie w niej snowboardera zupełnie od podstaw. Potem trenujemy, startujemy w zawodach, zarabiamy kasę i kupujemy nowy osprzęt. Mnóstwo ekranów opcji, kalendarze, sponsorzy, sesje fotograficzne, nawet podróże samolotem... A na zawodach wszystkie z wymienionych wcześniej dyscyplin X Games. Brzmi fajnie? Bo i jest fajne. Jest tylko jeden problem - poziom trudności. Na początku nasz zawodnik jest totalnym lamusem, nawet prosty skręt na desce przychodzi mu z prawdziwym bólem. Ma także licznik energii, którego należy pilnować - gdy spadnie do zera, koleżka ląduje w szpitalu. Na początku trzeba więc długo i uparcie trenować, budować statystyki, starać się wykonywać proste sztuczki i nie ryć gębą w śniegu. Na pierwszych zawodach może być ciężko, ale hej, jak chcecie łatwą drogę to lepiej zaatakujcie tryb X Games - tam od razu dostępni są zawodowcy z wywalonymi w kosmos statystykami.

Gdy pierwszy raz staniecie na stoku, a jesteście przyzwyczajeni do bardziej zręcznościowego podejścia, może Was odrzucić. W tej grze grindy nie wychodzą automatycznie po wciśnięciu trójkąta, a rurki nie przyciągają magicznie. Trzeba naprawdę dobrze wcelować, obliczyć szybkość, dobrze się ustawić. Podobnie z bardziej zaawansowanymi trikami, bo obrót o 540 stopni z podwójnym złapaniem dechy już do takich należy. Sterowanie jednak powinno być bardziej czułe, bo gleby trafiają się zbyt często. Momentami poczujecie, że ktoś zwyczajnie przegiął z tym realizmem, gra nie wybacza nawet najdrobniejszych potknięć. Z drugiej strony to dobrze - fajnie, że są różne gry, a użytkownik konsoli ma wybór. Muszę jednak jeszcze raz podkreślić, że gra jest bardzo trudna.

Grafika jest soczysta, wszystkie trasy wyglądają naprawdę bardzo... Realnie? Tu nie ma skoku przez jezioro, czy skoczni wywalającej na kilometr w górę. Mamy śnieg bryzgający spod dechy, delikatną mgiełkę unoszącą się w oddali. Postacie zawodników są duże i znakomicie animowane - szczególnie powiewające na wietrze ciuchy, ale to już standard w grach snowboardowych. Za to animacja miejscami haczy się niemiłosiernie - szczególnie w trybie wyścigów, gdy na ekranie jednocześnie znajduje się kilku zawodników. To niedopuszczalne w takiej grze. Także w trybie multiplayer dla dwóch osób otoczenie dorysowuje się za blisko. Muzyka - oczywiście licencjonowana, usłyszymy między innymi Jurassic 5, Offspring, a także starą szkołę punkową czyli The Damned. Jest też naprawdę fajny zapowiadacz... I to by było na tyle. Reszta odgłosów po prostu gdzieś tam jest.

ESPN Winter X Games Snowboarding to ciężki symulator, a nie zręcznościowa jazdeczka. Miejcie to na uwadze przy wyborze gry. Symulator trudny, ale dość rozbudowany, a także intrygujący.

Gulash

PlayStation 2

Coś innego, ale niekoniecznie lepszego. Ja tam wolę Palmera.

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1-2

DŹWIĘK 8/10
MIÓD 6/10

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.3

W przeciwieństwie do innych gier snowboardowych grindy nie są łatwe. Automatyczne przyciąganie do rurek jest wręcz minimalne.

High Heat Major League Baseball 2002

Wydawca: 3DO *Liczba graczy: 1-2*
Producent: 3DO *Konsola: PS2*
Ocena: 7.0

Kojarzycie „palanta"? To taka gra podobna do baseballu. Ale czy wiecie, że to baseball jest podobny do palanta, a nie na odwrót? Emigranci ze Śląska zawieźli tę grę do USA, gdzie z czasem stała się właśnie baseballem. To najprawdziwsza prawda.
HH 2003, to symulacja baseballu. Dość prosta ale i bardzo wciągająca. Amerykańscy gracze wprost rozpływają się nad jej zaletami – mają zapewne rację, bo to oni są specjalistami. Gramy z dwóch pozycji – miotacza i pałkarza. Gdy jesteśmy pałkarzem, naszym zadaniem jest jak najlepsze wybicie piłki i na tym nasza rola się kończy. Resztę załatwia konsola – zawodnicy dobiegną albo nie dobiegną do jednej z czterech baz. Gdy jesteśmy miotaczem, zabawa jest trochę trudniejsza – musimy zmylić pałkarza przeciwnika i rzucić trzy razy Strike, aby go wyatutować, lub zmusić go do kiepskiego (wysokiego i wolnego, lub krótkiego po ziemi) wybicia. Teraz sterując zawodnikiem z pola musimy przechwycić piłkę. Jeżeli z powietrza, to zawodnik jest wyautowany. Jeżeli po odbiciu od ziemi, to trzeba szybko podać do jednej z baz, zanim dobiegnie tam przeciwnik. Do każdej przypisany jest jeden z klawiszy geometrycznych.
To podstawy.
HH 2003 wygląda bardzo przeciętnie, miejscami nawet słabo... Ale nie przeszkadza to w pozytywnym odbiorze tej gry. Udźwiękowienie też mogło by być lepsze (jak w większości gier sportowych). Ale miodność i wielkość opcji konfiguracyjnych zadowolą każdego fana tego sportu. Co ciekawe, wcale nim nie jestem. Jeżeli lubisz żuć tytoń, nosisz czapkę bejzbolówkę, kraciastą koszulę i każesz na siebie wołać Johny (z obowiązkowym teksańskim akcentem), a na piłkę nożną mówisz soccer, to jest to gra właśnie dla Ciebie.

Marcellus

Cricket 2002

Wydawca: EA *Liczba graczy: 1-2*
Producent: EAS *Konsola: PS2*
Ocena: 5.0

O ile baseball poniekąd można uznać za „naszą grę", to krykieta z całą pewnością nie da sie podciągnąć pod tą kategorię. Należy do innego świata. Jest zbyt angielski, flegmatyczny i arystokratyczny.
Definicja encyklopedyczna przyrównuje krykiet do baseballu i palanta, co początkującemu graczowi (jak ja – to pierwsza gra o krykiecie, jaką widzę na oczy) pozwala jako tako zorientować się, o co tu właściwie chodzi. A o co tu chodzi? Sam do końca nie wiem, ale spróbuję coś znaleźć... Znalazłem – rzeczywiście, podobieństwo do baseballu istnieje. Mamy rzucającego i pałkarza oraz graczy w polu. Te trzy paliki z dwiema poprzeczkami na szczycie nazwiemy dla ułatwienia „bramką". Pałkarz broni bramki przed rzucającym i stara się odbić jak najdalej piłkę. Jak ją odbije, to biegnie na drugą stronę boiska i zdobywa punkt, jeżeli ma czas, to wraca i tak dalej. Za wybicie poza pole gry przyznawanych jest sześć punktów. Jeżeli piłka odbita przez pałkarza zostanie złapana w powietrzu, to jest on wyautowany. Tak samo dzieje się, gdy rzucający trafi w bramkę i strąci paliki. Reszta jest dla mnie tajemnicą i chyba już nią pozostanie. Na Wyspach Brytyjskich i we wszystkich byłych koloniach angielskich jest to sport bardzo popularny (Indie, Pakistan, Australia, RPA), ale my na szczęcie nigdy nie byliśmy angielską kolonią. Gra się nudniej, trudniej (dla Anglików to zaleta) niż w High Heat 2002. Rzecz jest wprawdzie niebrzydka, ale sterowanie mnie po prostu rozwaliło. Trudne jak cholera. Komentator za to usypiający, już przy golfie słyszałem bardziej zaangażowanych kolesi. Ten jak raz na minutę powiedział jedno zdanie, to miałem powód do świętowania. Może któryś z dumnych Synów Albionu lub zaciekły fan krykieta (czy są w tym kraju tacy?) będzie miał zacięcie do tego aby grać w Cricket 2002? Ja na pewno nie.

Marcellus

Grandia 2

Wydawca: Ubi Soft *Liczba graczy: 1*
Producent: Game Arts *Konsola: PS2*
Ocena: 7.0

Grandia 2 to uznany erpeg. Na Dreamcasta. W 29 numerze Neo Plus ukazała się recenzja tej gry (ocena – 8), a miesiąc później opis. Ale to było ponad rok temu.
Rok to szmat czasu w branży elektronicznej rozrywki. Przez rok zmieniają się trendy, pojawiają się nowe wyznaczniki, gracze czekają już na inne pozycje. Na Finala. Jak broni się pozycja Game Arts? Średnio na jeża. Gra jest dość liniowa, choć długa i rozbudowana. Ma ciekawy scenariusz, zabawne postacie i główny quest, który czeka na bohaterów. Warto wymienić zabawny, częściowo opierający się na zręczności i umiejętności szybkiego podejmowania decyzji system walki. Rzadko spotykana jest także możliwość omijania potworów, które szwendają się po lochach. W przeciwieństwie do innych erpeżków przeciwników widać i jeśli na przykład nie chce nam się walczyć, możemy ich ominąć. Naturalnie walczyć można i trzeba, by rozwijać statystyki, ale... Miłe jest to, iż nie jesteśmy do tego nachalnie zmuszani co kilka kroków.
Oprawa graficzna rozczarowuje. Grandia 2 na PlayStation 2 wygląda gorzej, niż rok temu na Dreamie. Niesamowite. Tekstury powtarzają się co chwila i są wyblakłe, krawędzie rozjeżdżają się, migotanie i brak antyaliasingu są widoczne na każdym kroku. Przy takim Finalu X czy Jade Cocoon 2, lub choćby nawet Tsugunai czy Shadow Hearts, wygląda jak z poprzedniej dekady. Paskudka. Do tego mamy jeszcze skandalicznie czytane przez lektorów dialogi. Zepsuta sprawa.
Dziwaczne są także efekty czarów – jedne są generowane w czasie rzeczywistym, inne zaś prezentowane są na filmach odtwarzanych przez konsolę. Słabych jakościowo filmach. Co jest, kurka, to ma być supernowoczesna konsola PS2 z nośnikiem DVD?
Grandia II to ciekawy i dość solidnie opracowany erpeg. Tutaj rozłożony jest przez spartaczoną konwersję, paskudne filmy wdzierające się podczas walki oraz słabe dialogi. Wydawca gry – firma Ubi Soft – doskonale wie, jakie rzuca knoty i ma taką oto promocję w USA: kup dwie, a trzecią dostaniesz za darmo. Te trzy to Legend Of Alon D'Ar, Grandia 2 oraz Jade Cocoon 2. Chyba warto zagrać na PS2 tylko w tą ostatnią.

Chest Rockwell

Atari Anniversary Edition Redux

Wydawca: Infogrames *Liczba graczy: 1-4*
Producent: DEclipse *Konsola: PSX*
Ocena: 2.5

Podziwiany niegdyś i powszechnie szanowany obiekt kultu - PlayStation - jest już praktycznie trupem.
To niezaprzeczalny fakt. W niemal ostatniej godzinie życia tej konsoli prawdopodobieństwo ukazania się dobrej, nowej gry jest coraz częściej znikome, choć Neo Plus stara się co miesiąc wyłuskać choć jedną, dwie pozycje warte zagrania.
Co zostaje? Gry pokroju tych, które produkuje A1 Games, przejrzenie szafki swojej bądź kumpli, uzupełnienie biblioteki... Lub starocie. Taki staroć mamy dziś na warsztacie. A właściwie składankę staroci. Atari Anniversary Edition Redux to składanka pierwszych produkcji firmowanych przez tę wybitną niegdyś firmę. Superprzeboje, które okupowały pierwsze miejsca list. To było jednak 20 lat temu. Czy któryś z młodszych graczy będzie miał ochotę zapoznać się z klasyką? Nie sądzę. Większość z tych gier wielokrotnie powielano i kopiowano, dając im lepszą oprawę. I o to chodzi. Ale może ktoś ma zapędy kolekcjonerskie... Jeśli tak, może się w taki zestawik zaopatrzyć. Grać raczej nikt w to nie będzie.
Co wchodzi w skład zestawu? Dwanaście gier. Asteroids i Asteroids Deluxe (mały kręcący się stateczek nawalający do asteroidów), Battlezone (pierwsza gra 3D - siedzimy w czołgu), Black Widow (pajączek śmigający po pajęczynie, Centipede (strzelanie), Gravitar (dziwna zabawa z grawitacją), Missile Command i Pong (tych chyba nie trzeba opisywać), Space Duel (wariacja Asteroids), Super Breakout (odbijanka). Tempest (strzelanka) oraz Warlords (wariacja Breakouta). Uff. Żeby nie było nieporozumień - grafika składa się z trzech kresek na krzyż, a dźwięk to popiskiwanie z głośniczka. Emulacja przeprowadzona jest dobrze, można powiedzieć, że perfekcyjnie. Ale to chyba nie problem, zważywszy na fakt, iż w większość z tych gier można zagrać za darmo we flashu na Internecie.
Gry to nie wszystko - w menu Archive fani staroszkolnej rozrywki znajdą olbrzymią galerię pamiątek po Atari, fragment historii gier video opowiadający o Atari oraz potwornie skompresowane wywiady nakręcone na video z Nolanem Bushnellem, założycielem Atari. Ciekawe? Tak sobie. Zestaw chyba zbędny; kolekcjonerzy staroci wybiorą raczej MAME z kilkoma tysiącami romów.

Brock Landers

Space Channel 5

Wydawca: Sega *Liczba graczy: 1*
Producent: Sega *Konsola: PS2*
Ocena: 6.0

Space Channel 5 przyjechał na PlayStation 2 z Dreamcasta. To kolejna szybka konwersja gry Segi.
Gra opowiada o Ulali – reporterce Kanału 5, która we własnym programie zatytułowanym Ulala's Swinging Report Show walczy z najeźdźcami zwanymi Morolians (angielska gra słów moron-alien), którzy przy pomocy tańca chcą opanować Ziemię.
Największą atrakcją Space Channel 5, oprócz superseksownej Ulali, jest niewątpliwie grafika i muzyka. Zresztą czego można spodziewać się po grach muzycznych - sterowane prostymi mechanizmami te zabawy muszą czymś przyciągać. No więc Ulala i jej ekipa fantastycznie tańczą i ruszają się, wyginają na wszystkie strony i przechadzają. Patrzy się na to z przyjemnością. Jest kolorowo, ślicznie i higienicznie. Fantastyczna stylistyka – pan autor grafiki pewnie projektuje jakieś mangi, bądź animowane filmy w japońskiej telewizji. Niestety – Ulala wykonuje na każdej planszy niemal te same ewolucje, w związku z czym zabawa nie jest wystarczająco zróżnicowana. Bo gdy dodamy do tego, iż polega ona głównie na powtarzaniu ruchów (jest okrzyk left – wciskamy lewo), sytuacja robi się stosunkowo nudna. Nie pomaga też fakt, iż wszystko kończy się zdecydowanie zbyt szybko – bo ledwie w ponad godzinę. No cóż, to zdecydowanie zbyt krótko, nawet, jeśli można odblokować Michaela Jacksona i grać jako upadły król popu.

Sheck Gardner

ESPN Winter Sports 2002

Jeśli na dźwięk słów „Decathlon" albo „Dalley Thompson's Supertest" szybciej bije Wam serce, to znaczy, że doskonale pamiętacie minioną, 8-bitową erę...

"Olimpiady" mają bardzo długą tradycję. Tylko najstarsi, aktywni gracze pamiętają początki tego gatunku we wczesnych latach osiemdziesiątych.

Najfajniejsze było to, że produkcje tego typu pozwalały grać każdemu. Przecież nawalać w klawisze, czy machać na boki joyem potrafią wszyscy i żadnego doświadczenia tu nie potrzeba. Skupiały więc olimpiady wielu graczy przed telewizorami i monitorami, a pot lał się strumieniami. Jednak nawet tę formę sportu dotknęły wraz z rozwojem techniki problemy z nielegalnym wspomaganiem u zawodników ("Wyłącz autofire, oszuście!!!). Jednak minęły już dwie dekady, a gry tego typu nadal tkwią w miejscu i stąd zapewne coraz mniejsza ich popularność. Wprawdzie wiele się zmieniło - grafika jest coraz lepsza, popiskiwanie głośniczków już dawno odpłynęło w niepamięć, ale pady i inne kontrolery nadal muszą cierpieć. Podobnie jak palce czy nadgarstki spracowanych graczy.

Wróćmy już z krainy wspomnień i zajmijmy się najnowszą produkcją Konami na PS2. ESPN WINTER SPORTS 2002 to gra idealnie trafiająca z momentem wydania. Składa się z dziesięciu dyscyplin olimpijskich. Pocieszające jest to, że wyprzedza ona konkurencyjne Salt Lake City 2002 o przynajmniej dwie długości. Co jednak wcale nie świadczy o tym, że jest dobrą grą - do tego poziomu trochę jej jednak brakuje. Po ESPN Winter Sports 2002 widać, że jeżeli ktoś ma wnieść ożywienie w skostniały gatunek, to będzie to właśnie Konami. Ale do tego jeszcze daleko.

Jak już wspomniałem, w grze znajdziemy dziesięć dyscyplin - z czego dwie są przeznaczone tylko dla panów, a jedna tylko dla pań. Mowa o skokach narciarskich K-90 i K-120 oraz łyżwiarstwie figurowym. Reszta dyscyplin jest dostępna dla obu płci, co nie znaczy, że mężczyźni będą mogli konkurować z paniami w łyżwiarstwie szybkim. Co to, to nie. Zajmijmy się po kolei każdą z dyscyplin, ich wadami i zaletami oraz sposobem sterowania.

Bieg zjazdowy - sterowanie jest banalne, gałka i X (do "kantowania" na zakrętach). Ale przejechać już tak łatwo nie jest. Jedynym sposobem jest zapamiętanie trasy na pamięć i bezbłędne jej pokonanie. Nawet najmniejszy błąd może skończyć się wypadnięciem z trasy. Wada to pewna niedokładność sterowania i momentami nienajlepsza praca kamery (gdy narciarz traci kontakt z ziemią). Trochę za wolna, ale nienajgorsza.

Slalom - sterowanie podobne jak w Downhill. Cierpi na podobne problemy, jest niedokładne, a pokonanie nudnej trasy jest prawdziwym wyzwaniem... dla naszej cierpliwości.

Skoki na skoczni K-90 - do sterowania używa się obu gałek analogowych (nabieramy prędkości, wybijamy się i utrzymujemy równo narty podczas lotu) i tylko lądujemy za pomocą przycisku - trudna, techniczna konkurencja.

Skoki na skoczni K-120 - bardziej siłowa konkurencja. Cały czas trzeba mashować po przyciskach, a tylko wybicie się oraz lądowanie wymaga wciśnięcia odpowiedniego przycisku. Naprawdę męcząca, ale dość fajna zabawa.

Bobsleje - tylko na początku trzeba nawalać w przyciski, potem już pozostaje tylko sterować bobem. Trasa jest jednak nudna, brzydka, a uczucie prędkości znikome. Kiepska.

Łyżwiarstwo figurowe - Dance Dance Revolution jako żywo, wybieramy poziom trudności, a potem wciskamy odpowiednie klawisze i co jakiś czas wklepujemy kombo, aby zawodniczka wykonała jakiegoś toe-loopa, axla czy flipa. Fajna zabawa, ale nawet nie ma czasu popatrzeć na tańczącą zawodniczkę.

Łyżwiarstwo szybkie - dużo mashowania. Dodano utrudnienie w postaci zwalniania szybkości klepania w klawisze na zakrętach. Jeżeli nie zrównamy do poziomu pokazanego na wyświetlaczu, to zawodnik straci rytm. W sumie nudne.

Jazda po muldach - tu trzeba w odpowiednim momencie naciskać klawisz, aby zawodnik dobrze trafił w muldę. Im lepiej wciskamy, tym szybciej jedziemy. Na trasie są dwie skocznie, skoki wykonujemy obiema gałkami analogowymi - im dłużej w powietrzu, tym wyższe oceny. Ale tak naprawdę to nudne, jak nie wiem co.

Snowboard, halfpipe - kolejna ciekawa konkurencja. Trudna, ale fajna.

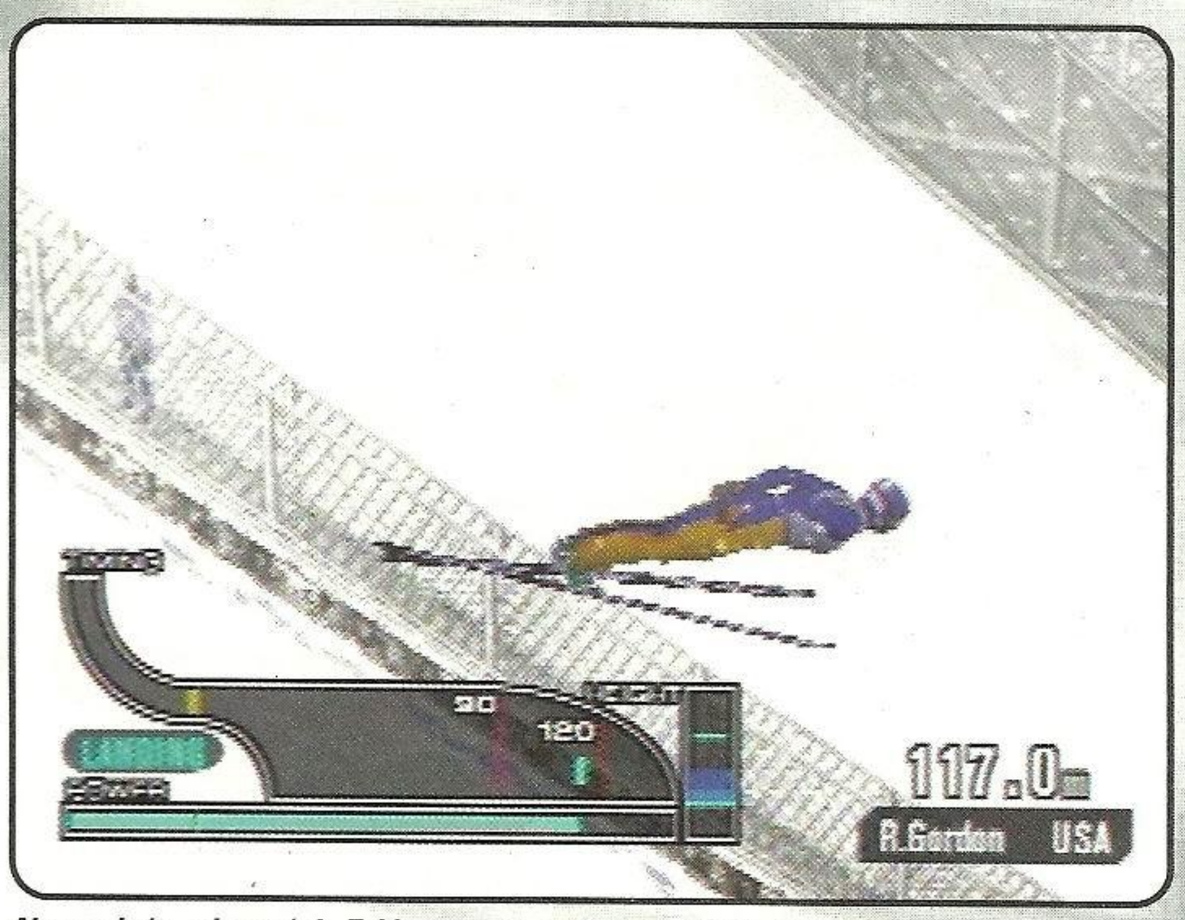
Sterowanie nie jest łatwe: konsola wybiera jedną ze stref (A, B, C, D). Gdy pasek znajdzie się w tej strefie, naciskamy jeden z klawiszy geometrycznych, aby wybrać trudność ewolucji. Potem trzeba szybciutko wklepać kombinację, która pojawi się na ekranie. Skoki wychodzą wspaniale i ładnie wyglądają. Jedna z niewielu fajnych dyscyplin.

Curling - dyscyplina, która zupełnie nie pasuje klimatem do mashowania, i rzeczywiście jest tu go niewiele (tylko podczas szczotkowania lodu). Stanowi raczej odpoczynek i odprężenie po wyczerpującym klepaniu w klawisze. Jest jednak dość fajna i dużo zależy od taktyki. Warta zobaczenia.

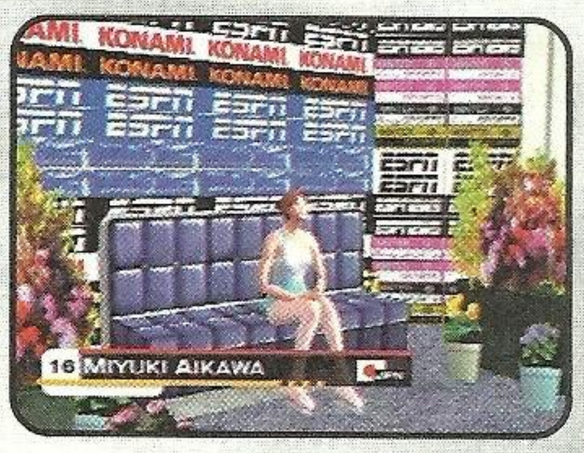
Nad grafiką i dźwiękiem nie ma się co zbytnio rozpisywać. Gdy gra się samemu, to niewiele się zobaczy - trzeba się skupiać na kontrolowaniu zawodnika i klepaniu w klawisze. Dopiero gdy popatrzymy z boku, to coś widać. Jest nieźle, ale bez rewelacji. Chyba tylko animacja zawodników zasługuje na wyższe uznanie. Reszta przyzwoita. Za to dźwięku jest jak na lekarstwo. Może to i lepiej, bo to co zostało, jest bardzo średnie.

ESPN Winter Sports 2002 to gra dla fanów mashowania oraz dla rodzin wielodzietnych. Gdy przed konsolą zasiądzie kilku graczy, mogą się nieźle bawić. Samotnikom odradzam. Trudno jest pokonać konsolowego przeciwnika, a długi czas doładowywania się gry w trybie Trial zniechęca do polepszania swych umiejętność. Może przy okazji następnych igrzysk olimpijskich wyjdzie lepsza pozycja...

Marcellus



Ale co było, nie wróci. Takie gry nie mają racji bytu. Choć i tak w porównaniu ze skandalicznym Salt Lake City igrzyska olimpijskie Konami są arcyciekawe.



PlayStation 2

Dobra jako party game, słaba dla samotnego gracza. I tyle.

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.6

Largo Winch

Wydawca: Ubi Soft **Liczba graczy: 1**
Producent: Ubi Soft **Konsola: PSX**
Ocena: 2.6

Jeśli nigdy nie mieliście okazji sprawdzić w akcji pierwszych gier na stare PlayStation, to teraz możecie nadrobić zaległości.
Largo Winch powinna ukazać się sześć lat temu. Prawdopodobnie wtedy nie powodowałaby odruchów wymiotnych. Choć nawet tego nie jestem pewien. LW to... skradanka - dość podobna do Syphon Filter. I wyszła właśnie teraz, aby podsumować istnienie tego gatunku gier na PSOne oraz definitywnie zakończyć pewną erę. Spójrzmy prawdzie w oczy. Na PSX nie wyjdzie już żaden hit. Posiadacze tej maszynki będą skazani właśnie na takie nisko budżetowe produkcje firm, które liczą jeszcze na jakiś zysk. W końcu nie można zawieść 80 milionów graczy. Eh, ale koniec ględzenia.
LW niemiłosiernie straszy obrzydliwą grafiką i skaczącą animacją. Sterowanie postacią jest tak toporne i wolne, że przy każdym obrocie nerwowo spoglądałem na zegarek i zastanawiałem się, kiedy bohater w końcu skończy. Jest przycisk, dzięki któremu od razu możemy odwrócić herosa o 180 stopni, ale to i tak nie ratuje sytuacji. Oprócz tego, bohater może skradać się, biegać i skakać. Walka to w większości przypadków bitwa na pięści i kopniaki. Ciosów jest trzy na krzyż, więc nie ma mowy o jakimkolwiek kombinowaniu. Wspaniałomyślni autorzy zadbali o klimatyczną oprawę. Chyba nawet za bardzo. Widoczność ograniczona jest przez czarną zasłonę do pięciu metrów! Nawet gdy stoimy na jednym końcu pomieszczenia, często nie zobaczymy przeciwległej ściany.
Dla własnego dobra od razu zapomnijcie o Largo Winch. Jest przecież fantastyczny MGS i nie gorsze Tenchu. Sam pomysł zrobienia jeszcze jednej skradanki na PSX nie jest zły, ale wykonanie spowodowało, że jest to pozycja zupełnie niegrywalna.

o.g

GoDai Elemental Force

Wydawca: 3DO **Liczba graczy: 1-2**
Producent: 3DO **Konsola: PS2**
Ocena: 1.0

Czasem gdy patrzę na niektóre gry, to nie mogę zrozumieć, w jaki sposób powstały. Na przykład wyobrażam sobie taką sytuację...
Pokój konferencyjny, zabranie zarządu. Dookoła stołu siedzi kilku smutnych panów w ciemnych garniturach. Zebranie prowadzi nieco mniej smutny pan, w jaśniejszym garniaku. Facet dzierży w dłoni pilot od projektora i puszcza na nim animacje, prezentuje szkice i opowiada udziałowcom firmy o nowych projektach:
„A tutaj mamy nasz nowy pomysł na hit, grę nazwiemy GoDai. No więc będą to przygody młodego wojownika Ninja mszczącego śmierć swych rodziców. Tak? Dobrze, panie Smith - niech będzie królewiczem tej ziemi, osieroconym. Nazwiemy go Hiro... Co znowu, panie Smith? Latanie? No dobrze, będzie latał - powiem programistom, to coś z tym zrobią. Nasz grafik jest fanem filmów z Hong Kongu, to dorobi kilkadziesiąt ciosów i naszkicuje sporo rodzajów przeciwników. Co znowu... Tak, panie kierowniku? Musieliśmy zwolnić wszystkich grafików z braku pieniędzy? Nie szkodzi, zakontraktujemy zewnętrzne źródła. Znam faceta pracującego przy filmach klasy C idących od razu do wypożyczalni. Kupimy także gotowy silnik jakiejś świetnej gry... Nie mamy pieniędzy? No dobrze, znam pewnego programistę - pijaka, który opracuje silnik gry w kilka dni, jeśli dostarczymy mu trzy skrzynki Whisky. Facet wprawdzie programuje PC, ale myślę, że z konsolą sobie poradzi. Najwyżej gra będzie trzymać 10 klatek animacji na sekundę, kolesie będą chodzić w powietrzu, ciosy nie trafią w 90 procentach... Ale coś tam zawsze będzie się dziać. Jakieś bronie i czary też się przydadzą, ja mam tu taką rozpiskę w notesie, napisałem sobie dzisiaj, jak jechałem metrem do pracy. I co panowie na to? Zgoda? Fantastycznie! Jaki mam budżet na tę produkcję? Hurra! CAŁE 1000 DOLARÓW?".
Hmm. Tak sobie myślę i myślę, i od kilku miesięcy dojrzewam... Chciałbym coś powiedzieć jednej firmie. Pozwolicie? OK. Fuck You, 3DO.

Gulash

Driven

Wydawca: Bam! **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Bam! **Konsola: PS2**
Ocena: 3.2

Kiepskich gier na podstawie świetnych filmów wyszło mnóstwo. Dobrych gier na podstawie dobrych filmów mało. A dobrych gier na podstawie kiepskich filmów jest jeszcze mniej.
Jak się zapewne spodziewacie, tym razem wyjątek nie nastąpił. Driven to gra na podstawie filmu pod tym samym tytułem (w Polsce znany jako "Wyścig") z Sylvestrem Stallone w roli głównej. Film opowiada o wyścigach samochodowych (coś w rodzaju F1), a Stallone jest doświadczonym kierowcą, który bierze pod opiekę nieopierzonego młokosa. I tak dalej, w tym samym stylu, aż do zwycięstwa. A gra? Gra jest, jak łatwo się domyślić, wyścigiem. Nienajlepszym.
W Driven nie znajdziecie wielu ciekawych trybów, ani ładnej grafiki czy dobrego dźwięku. Grywalność zwyczajnie leży. Pomimo tego Driven ma coś w sobie - niestety za mało, aby napełnić choćby łyżeczkę miodu. Tym "czymś" jest ciekawe podejście do tematu. Zazwyczaj w wyścigach jedynym zadaniem jest wygrać. W tym wypadku jednak nie zawsze. Podstawowym trybem Driven jest story mode, który mniej lub bardziej wiernie podąża za fabułą filmu. W tym trybie mamy do wykonania różne zadania - od wygrania wyścigu, przez powstrzymanie konkurentów od zwycięstwa, aż do zatrzymania szalejącego po ulicach miasta kolegi.
Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie fakt, że z ledwością da się w to grać. Driven na pierwszy rzut oka jest zręcznościówką, ale szybko okazuje się, że nie do końca. Autorzy podczas programowania nie mogli się zdecydować, czy uderzyć w kierunku arcade, czy może przychylić się do symulacji. No i się nie zdecydowali, na skutek czego dostaliśmy "dwa w jednym". Co w tym wypadku nie jest najlepszym rozwiązaniem. Raczej najgorszym. Grafika jest po prostu przeciętna, a jedynym w miarę fajnym elementem jest "enter the Zone". "Zone" to stan umysłu, w którym bolid i kierowca stanowią jedność. Widok się zawęża i jest mocno rozmyty, a dźwięki otoczenia cichną. Niezły patent, ale nie ratuje Driven'a przed porażką na niemal całej linii. Yellow Flag.

Marcellus

Pro Evolution Soccer

Wydawca: Konami **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Konami **Konsola: PSX**
Ocena: 9.0

Tylko bez ekscytacji proszę! Nie ma się czym podniecać, bo Konami zakpiło sobie perfidnie z milionów posiadaczy szarej konsolki w Europie, wydając praktycznie niezmienionego ISS 2 pod nowym tytułem.
Nie tego się spodziewałem. Trzeba brać jednak pod uwagę także to, że większość osób zajmuje się już kolejną częścią PES na PS2. PSX jest martwy i większość dużych firm w ogóle nie tworzy już gier na staruszkę.
Nie zmienia to jednak faktu, że sprawę pokpiono bardzo poważnie. Nie znajdziecie tu nawet śladu po nowych rozwiązaniach, które zostały zaprezentowane w PES na PS2. Nawet menusy się nie zmieniły (jeżeli nie liczyć napisu Pro Evolution Soccer). Nowe jest tylko intro. Pozmieniano także składy, ale to też skopano.... Wyobraźcie sobie, że Dudek nadal gra w Feyenoordzie! Programistom nawet nie chciało się uaktualnić składów od czasu wydania PES na PS2! Tu już się naprawdę zdenerwowałem... (spokój, spokój, nie sap tak; oddychaj powoli). Dobre chociaż to, że nareszcie zauważono, iż w naszej reprezentacji gra pewien czarnoskóry jegomość o nazwisku Olisadebe.
A co po za tym? Nic, nul, zero. Zero zmian w porównaniu z ISS Pro Evolution 2. Gra się tak samo rewelacyjnie, bajka nie straciła nic ze swojego uroku, ale czasy PlayStation już minęły i teraz rządzą konsole "nowej generacji". Co to znaczy? "Tylko" tyle, że to nadal jest najlepsza piłka nożna na PSX'a i FIFA nie ma co do niej startować. Jeżeli ktoś jakimś cudem przegapił ISS Pro Evo 2, a jego widoki na PS2 są marniutkie, to powinien ją łykać bez wahania.
Posiadaczom poprzedniej części polecam ręczne uaktualnienie składów, taniej wyjdzie. Tylko z oceną jest pewien problem. Dla tych co dotychczas nie grali w ISS Pro Evolution, wiążąca jest ocena nad tekstem. Dla zapalonych fanów gra może być rozczarowaniem i polecam odjęcie dwóch punktów od oceny ogólnej (miód to nadal dycha!) za brak zmian i ulepszeń. Mimo wszystko nadal rządzi!

Marcellus

UEFA Champions League Season 2001-2002

Wydawca: Take 2 **Liczba graczy: 1-8**
Producent: SD **Konsola: PS2**
Ocena: 3.5

Aż żal patrzeć, jak wartościowe licencje marnują się w niewłaściwych rękach.
Dlaczego jest tak, że firmy, które posiadają na coś wyłączność prawie zawsze produkują tytuły wlokące się za resztą pozbawionej tego przywileju stawki?
Nie mówię tu o FIFA i EA Sports. Ich wizja futbolu, pomimo swych niezaprzeczalnych wad, jest jednak nienajgorsza i są gracze, którzy gotowi są dać się zabić w obronie honoru "elektroników". Ale na miłość boską, kiedy Take 2 wreszcie odda swoją licencje na najpoważniejsze rozgrywki pucharowe w Europie komuś, kto potrafi zrobić porządną piłkę nożną? I niech tym "kimś" będzie Konami Tokio (eeh... marzenie ściętej głowy). Który to już raz zostaliśmy uraczeni wspaniałą, bezkonkurencyjną grą z licencją Champions League, w którą nie da się grać? UEFA Champions League 2001-2002 daje nam niepowtarzalną i jedyną w swoim rodzaju (nie)przyjemność wzięcia udziału w tych prestiżowych i coraz mniej elitarnych rozgrywkach, które dla naszych ligowych mistrzów nadal są tylko marzeniem. Znajdziemy tu wszystkie 32 kluby biorące udział w tegorocznej edycji, starych mistrzów, pełne składy, prawdziwe nazwiska, stroje, reklamy na bandach i inne duperele. Ale nie znajdziemy najważniejszego - przyjemności.
Sterowanie jest fatalne, kontrola nad zawodnikami beznadziejna, inteligencja przeciwnika i kumpli z drużyny poniżej krytyki. No po prostu nie idzie grać. Trzeba mieć też mnóstwo dobrej woli, aby w ogóle spojrzeć na tę grę. Grafika jest kiepska, jakby wersję z PSX'a wciśnięto w wyższą rozdzielczość. Jedyne co nie zawodzi, to dźwięk, ale nie ma sensu się na nim skupiać, bo skoro nie da się grać, to po jaką cholerę słuchać?

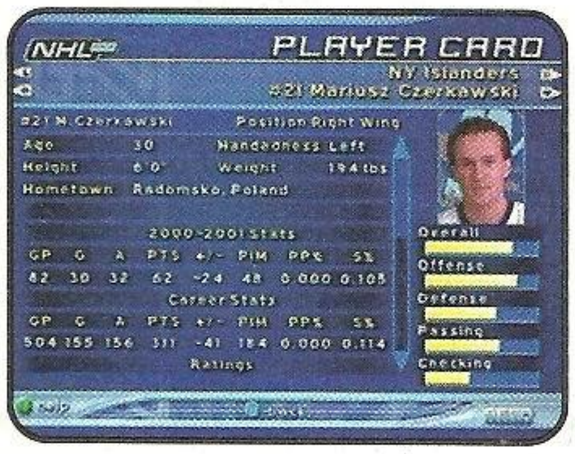
Marcellus

NHL 2K2

Visual Concepts postanowiło godnie pożegnać się z platformą, dzięki której zyskali sławę, pieniądze i możliwość wyruszenia na podbój innych konsol. NHL 2K2 jest już ostatnim, choć co najważniejsze - bardzo dobrym tytułem wydanym na Dreamcasta.

Programiści po raz kolejny udowodnili, że konsola Segi jest (a raczej była) bardzo dobrym kawałkiem sprzętu. Gdyby nie zaprzestano jej produkcji, mogłaby jeszcze długo konkurować z teoretycznie mocniejszymi, lecz droższymi platformami. Jak wiemy tak się nie stało, z wielką stratą dla graczy. Na pocieszenie powiem, że decek z całą pewnością będzie bardzo dobrze wspominany przez wszystkich, którzy mieli się z nim okazję zetknąć. Wróćmy jednak do NHL 2K2. Jeżeli nie zauważyliście, to przypomnę, że w zeszłym roku nie ukazał się NHL 2K1, a poprzednią i równocześnie pierwszą częścią tej serii jest NHL 2K wydany ponad dwa lata temu. VC miało dużo czasu aby stworzyć dobrą grę i

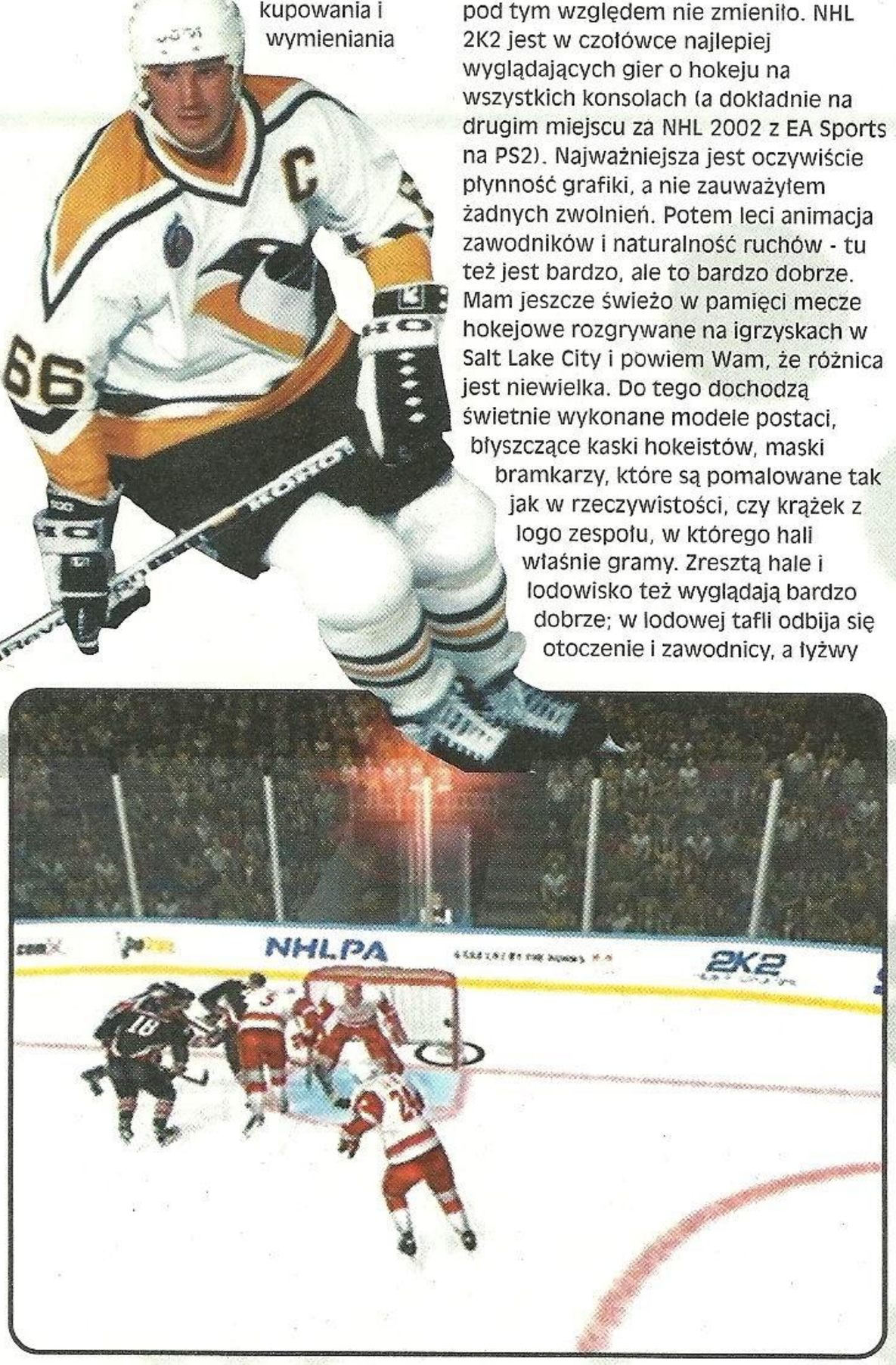
niemal od razu widać, że ten czas nie został zmarnowany. Zmiany nie są jakieś gigantyczne i gra nadal jest symulacją hokeja (o dziwo!). NHL 2K2 cierpi jednak z powodu braku trybu Franchise, czyli możliwości prowadzenia jednego zespołu przez kilka czy kilkanaście sezonów z rzędu, kupowania i wymieniania zawodników czy udziału w drafcie. Zamiast tego mamy standardowe dla każdej gry sportowej opcje: Exhibition, Season, Playoffs, Tournament i Quick Play. To w zupełności wystarcza, żeby bawić się naprawdę długo i dobrze, ale pewien niedosyt pozostaje.



W NHL 2K2 znajdziemy w najbardziej aktualne składy wszystkich zespołów NHL, oraz już nie tak aktualne zestawienia kilkunastu (dokładnie czternastu) reprezentacji narodowych (Polski niestety brak). Do tego dochodzą cztery zespoły All Stars - Western, Eastern, World i North American. Jest tu więc wszystko, czego spodziewamy się po dobrej i solidnej grze sportowej.

Chyba najmniejsze zmiany nastąpiły w grafice, co wcale nie oznacza, że jest ona przykra w odbiorze. Wprost przeciwnie. Wszyscy znamy talent panów z Visual Concepts i doskonale wiemy, do czego są zdolni. A zdolni są do naprawdę wielkich rzeczy.

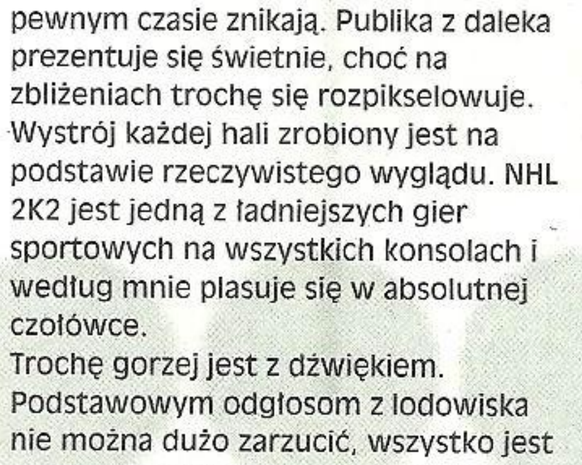
Pamiętacie jakie wrażenie robiło NBA 2K czy choćby NHL 2K? Świetne! I nic się pod tym względem nie zmieniło. NHL 2K2 jest w czołówce najlepiej wyglądających gier o hokeju na wszystkich konsolach (a dokładnie na drugim miejscu za NHL 2002 z EA Sports na PS2). Najważniejsza jest oczywiście płynność grafiki, a nie zauważyłem żadnych zwolnień. Potem leci animacja zawodników i naturalność ruchów - tu też jest bardzo, ale to bardzo dobrze. Mam jeszcze świeżo w pamięci mecze hokejowe rozgrywane na igrzyskach w Salt Lake City i powiem Wam, że różnica jest niewielka. Do tego dochodzą świetnie wykonane modele postaci, błyszczące kaski hokeistów, maski bramkarzy, które są pomalowane tak jak w rzeczywistości, czy krążek z logo zespołu, w którego hali właśnie gramy. Zresztą hale i lodowisko też wyglądają bardzo dobrze; w lodowej tafli odbija się otoczenie i zawodnicy, a łyżwy żłobią w niej głębokie rysy, które po pewnym czasie znikają. Publika z daleka prezentuje się świetnie, choć na zbliżeniach trochę się rozpikselowuje. Wystrój każdej hali zrobiony jest na podstawie rzeczywistego wyglądu. NHL 2K2 jest jedną z ładniejszych gier sportowych na wszystkich konsolach i według mnie plasuje się w absolutnej czołówce.



Akcja jest szybka i bardzo płynna, animacja nie zwalnia nawet przez chwilę... Szkoda DC- widać, że ta konsola jeszcze ma potencjał.

Trochę gorzej jest z dźwiękiem. Podstawowym odgłosom z lodowiska nie można dużo zarzucić, wszystko jest przyzwoicie oddane, ale jak dla mnie kibice zbyt często siedzą cicho, a komentatorzy mają skłonność do powtarzania w kółko tych samych kwestii i nie trafiania z wypowiedziami w akcję.

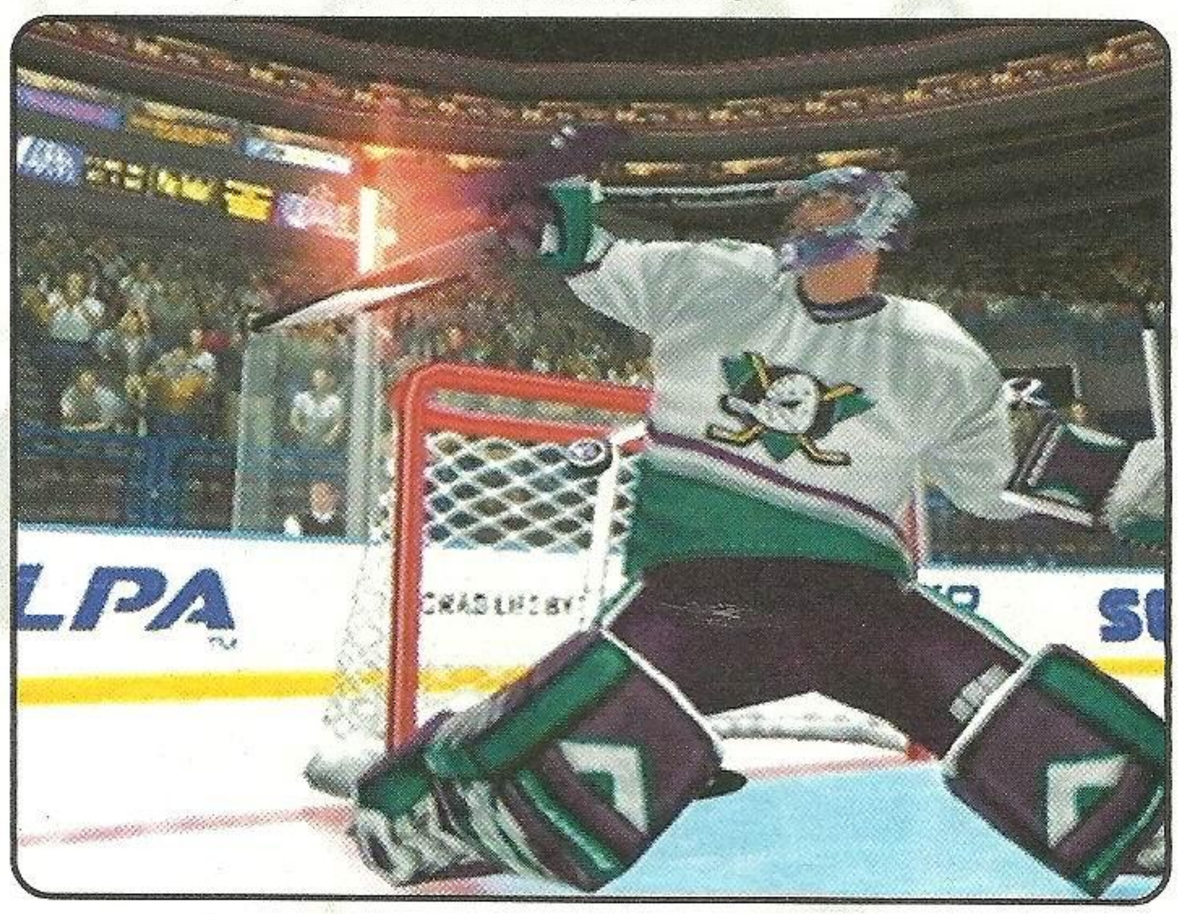
W NHL 2K2 gra się naprawdę świetnie. Sterowanie jest proste lub trudne, zależy od tego, czy chcemy grać najprostszymi środkami, czy wolimy bardziej urozmaiconą rozgrywkę. Inteligencja przeciwnika została ustawiona na wysokim poziomie - szczególnie obrońcy i bramkarze są naprawdę dobrzy i ciężko jest ich oszukać. Na początku nawet gra na najniższym poziomie trudności nie jest łatwa, ale oglądanie w telewizji meczy hokeja pomaga w znalezieniu sposobów na zdobywanie bramek. Co tylko dobrze świadczy o poziomie realizmu, jaki - jak zwykle - oferuje nam VC w swoich produkcjach.



NHL 2K2 jest naprawdę świetną grą. Stawiam ją na równi z NHL 2002 od EA Sports i z niecierpliwością czekam na pojedynki pomiędzy tymi dwiema produkcjami na innych platformach. Dla posiadaczy DC (niekoniecznie fanów hokeja - gra jest na tyle dobra, że każdego wciągnie) mam zaś tylko jedno, ostatnie słowo: łykajcie!

Marcellus

Zawodnicy wykonani są naprawdę rewelacyjnie - sprawdźcie to sami w zbliżeniach na replay'ach. Zwróćcie uwagę na maski bramkarzy... Poezja!



Dreamcast

Godne pożegnanie z Visual Concepts z Dreamcastem .

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* VC
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Vibration Unit, VMU*

8.7

Upiorny, demoniczny wygląd Shadow Mana w drugiej części uległ jeszcze przeobrażeniu. Teraz pusty szkieletor Mike'a sieje prawdziwy postrach...

Nowa gra Acclaimu w oczywisty sposób rozwija motywy z doskonałej pierwszej części. Wyeliminowane zostały jednak elementy najbardziej przeszkadzające graczom w tamtej grze - głównie ogromne poziomy, w których trudno było się połapać. Ograniczona została też ilość przejść danego poziomu - w jedynce wracać po śladach trzeba się było zdecydowanie zbyt często. Łatwiej jest też połapać się w tym, które miejsca należy zwiedzać w dalszej kolejności, a do ważniejszych punktów możemy wracać przy użyciu pluszowego misia teleportującego nas do odwiedzanych wcześniej lokacji.
W poprzedniej grze Michael LeRoi zmieniał się w Shadow Mana - nieśmiertelnego wojownika Voodoo - po przeniesieniu się do krainy umarłych. W kontynuacji Michael nocą zmienia się w tytułowego bohatera o dosyć upiornym wyglądzie, natomiast za dnia staje się napakowanym twardzielem gotowym kopać tylki wrogów. Wprowadzenia podziału na dzień i noc jest dobrym pomysłem. Ponieważ jednak czasami niezastąpione są umiejętności Michaela (jest silniejszy i

potrafi przepychać ciężkie, kamienne bloki, z którymi chuderlawy Shadow Man ma kłopoty), albo jego mrocznego alter ego (bo Shadow Man potrafi posługiwać się magią), to do naszej dyspozycji oddany zostaje zegarek. Możemy dzięki niemu przesuwać czas do przodu - aż do kolejnej przemiany.
Grafika nie jest zbyt ładna. Nie da się jej nic zarzucić, ale efekty nie są imponujące. Modele przeciwników Michaela są dosyć proste no i w ogóle nie budzą strachu. Brakuje tego chwytającego za gardło przerażenia, które towarzyszyło pojedynkowi z Kubą Rozpruwaczem albo psycholem Avery Marxem - gostkiem z domem pełnym trupów i elementów dekoracyjnych z ludzkiej skóry.
Shadow Man 2nd Coming ma swoje momenty, ale autorom nie udało się stworzyć naprawdę przerażających przeciwników. Wielką siłą pierwszej części byli bossowie - żadne tam

Czary voodoo, których liczba znacznie powiększyła się w stosunku do pierwszej części, generują bardzo ładne efekty na ekranie.

potwory, tylko seryjni mordercy, psychole i dewianci. Trudno było się ich nie bać. W kontynuacji gry mamy do czynienia z dosyć standardowymi, potwornymi istotami. Przy czym, wyglądająca jak skrzyżowanie meduzy z ośmiornicą, Baba Jaga srodze mnie rozczarowała. Autorzy poszli w oklepanym kierunku - jak boss, to musi być wielkim potworem - i to się niestety nie sprawdziło. Jest takie... zwyczajne.
Sterowanie jest wygodne. Strzelamy używając przycisków L2 i R2, a broń zmieniamy przy użyciu R1 i L1. W sumie ustawienie takie jest wygodne i sprawdza się w akcji. Animacja Michaela pozostawia odrobinę do życzenia - szczególnie nienaturalnie wygląda bieg Shadow Mana. Z kolei Michael wygląda trochę nieproporcjonalnie. Cała grafika ma komiksowy klimat zbaczający trochę w kierunku GTA3
Miejscówki w grze są ciekawe, ale zrealizowane bez większego polotu. Dość dobry jest zaśnieżony las syberyjski oraz udekorowana deszczykiem irlandzka sceneria, ale to raczej solidna, rzemieślnicza robota niż artyzm. Tereny są spore, ale nie grzeszą przesadną ilością detali.
Gra bazuje na kilku starych pomysłach. Wciąż zbieramy cadeaux - przedmioty, które składamy potem na specjalnych ołtarzach, aby zwiększyć maksymalną ilość energii - zwykłej albo magicznej. Nie ma już mrocznych dusz - zamiast nich zbieramy Sigile, które pozwalają na otwieranie pieczęci na księdze. Shadow Man nie zbiera już tatuaży, jak to miało miejsce w jedynce. Znacznie zwiększył się za to arsenał broni, czarów voodoo oraz magicznych przedmiotów. Spluwy ponownie mają po dwie wersje. Magnum Michaela zmienia się po przejściu do świata umarłych w potężny Shadowgun wystrzeliwujący kule energii. Pozostałe bronie także przyjmują inną postać w świecie umarłych. Do tego dochodzą jeszcze artefakty voodoo, z których korzystać może tylko Shadow Man - wykorzystują one energię magiczną, a także specjalne czary. Jeden z nich spowija ogniem ciało bohatera - poza tym przenosimy się wtedy pomiędzy ogniskami (coś w rodzaju teleportu). Poza tym, jest też czar sprowadzający burzę na wrogów oraz kilka innych przedmiotów.
Ostatnią kategorią przedmiotów są Nephilimy - potężne bronie mające moc ranienia Grigori. Nephilimy to mały trójząb, wielki dwuręczny miecz, specjalna tarcza oraz kusza. W sumie do dyspozycji mamy kilkanaście różnych broni - zarówno białych, palnych i magicznych. Dla każdego coś miłego.
Autolokowanie na celu a la Zelda zostało wyeliminowane z gry. Zamiast tego, kiedy Mike trzyma w ręku broń strzelecką, na przeciwnikach pojawiają się celowniki wskazujące, w co będziemy naparzać. Do tego bohater jest oburęczny - potrafi grzać z pistoletu w lewej dłoni do latającego gargulca i w tym samym czasie z shotguna w prawej naparzać do szarżującego demona. Problem polega jednak na tym, że wrogowie są po prostu potwornie głupi. Stać ich tylko na bezmyślny atak. Kiedy są to jeszcze latające gargulce - to pół biedy, bo są szybkie i niezbyt łatwo jest je trafić. Natomiast straszliwą porażką są ataki powolnych zombiaków. Aż nieuczciwe jest, jak łatwo się je rozwala. Gra praktycznie nie wymaga stosowania żadnej taktyki - po prostu biegamy wokół celu i strzelamy bądź tniemy - szczególnie, kiedy Mike dostaje już specjalne ostrza montowane na przedramionach. Wrogów rozwala się niezwykle łatwo - nawet bardziej potężne istoty

Shadowman: 2econd coming

Tym razem Michael LeRoi ma za zadanie zapobiec przyjściu na nasz świat Apokalipsy. Demon Asmodeusz oczekuje swojego powrotu w chwale - ułatwić mu to mają pomniejsze demony zwane Grigori. Paszportem do naszego świata jest specjalne księga. Zadaniem Shadow Mana jest jej zdobycie, pokonanie Grigorich i uratowanie świata. Proste.

Im Slim Shady, yes im the Slim Shady all you wanna-Slim Shady's... I tak dalej. Wiecie, jak po francusku czyta się Michael LeRoi?

daje się poszatkować tym podstawowym orężem. Poza walką, której jest naprawdę dużo, sporą część czasu spędzamy na eksploracji. Poziomy są pełne sekretów, zamkniętych przejść oraz niedostępnych na pierwszy rzut oka miejsc. Z czasem okazuje się jednak, że do wszystkich tych miejsc prędzej czy później się dostajemy. Na początku wystarczy jednak tylko korzystać z przydatnej mapy (na początku każdego poziomu znajdujemy mapę aktualnej lokacji) i po prostu dostawać się tam, gdzie dostać się da. Cele stojące przed Shadow Manem są bowiem tylko naszkicowane i sami zastanawiamy się jak, gdzie i czego mamy szukać. Z jednej strony to, że nie jesteśmy prowadzeni za rękę, jest zaletą, ale z drugiej - czasami można się w tym wszystkim nieźle pogubić. Zwłaszcza w późniejszym okresie, kiedy mamy za zadanie odnaleźć zalegający gdzieś dwunasty sigil niezbędny do otwarcia dalszej drogi. Na przemierzanie całego obszaru jednego poziomu można poświęcić i z godzinę. Na szczęście odpada sprawa śmierci - kiedy energia spada do zera, przy pomocy misia decydujemy, gdzie chcemy się odrodzić. Przez to całkiem proste są nawet walki z bossami.

Grafika nie jest najmocniejszą stroną Shada Drugiego. Szczególnie ubogo wyglądają tekstury podłoża. Spodziewaliśmy się więcej.

Podczas wędrówek niezbędne okazuje się opanowanie umiejętności skakania. Tutaj sprawę potrafi zawalić kamera. Kiedy jest niewiele miejsca na rozbieg i kamera zatrzymuje się na przeszkodzie tuż za Michaelem, nie sposób jest dobrze wyczuć moment wybicia się. A kiedy spadek z wysokości wiąże się z kilkuminutową wędrówką na górę w celu ponowienie skoku - można się zirytować. Skoro zaś już o tym mowa, to skandalem jest długi czas ładowania gry. Początkowo była mowa o zastosowaniu systemu doładowywania danych podczas gry, ale jakoś tego nie widać. Poza tym, ekrany ładowania niezręcznie wrzynają się w grę - wchodzimy do jakiegoś pomieszczenia, ekran ładowania, pojawia się animacja, kolejny ekran ładowania i dopiero zaczyna się gra. W dodatku nie ma żadnego wygaszania ekranu tylko nagle wskakujący ekran Loading - to burzy klimat. Animacje zresztą nienajlepiej go podkreślają - dialogi nie są ani za dobrze napisane ani przeczytane. Nieźle dobrana jest za tu muzyka. Jednak ta strona gry wypadła gorzej niż w pierwszej części.

Shadow Man 2 powinien przypaść do gustu osobom, które lubią same radzić sobie ze wszelkimi zadaniami i mają zacięcie do platformerów 3D. Potrzeba tu spostrzegawczości oraz uporu, bowiem znajduje się w niej kilka wymagających elementów zręcznościowych, ale w sumie jest do skończenia. W 20-30 godzin.

Banan

PlayStation 2

Mike nieco w gorszej formie, niż się spodziewaliśmy. Ale jest OK.

- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Acclaim
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

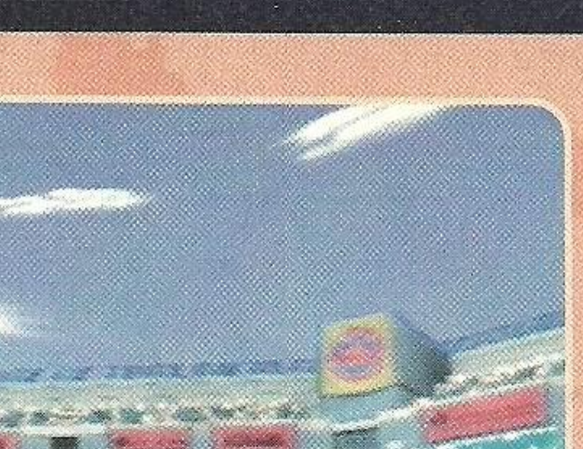
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.3

Okrągła pupka, obcisły strój... Dlaczego, ach dlaczego w grach o tenisie brakuje Anny Kournikovej? Podłe Namco niech odda licencję na Annę!

WTA Tour Tennis

Użytkownicy PlayStation 2 nadal czekają na grę o tenisie dorównującą Tennis 2K2 na Dreamcasta . I jeszcze sobie trochę poczekają, przynajmniej do jesieni.



WTA Tour Tennis od Konami na pewno nie spełni oczekiwania osób marzących o zabawie choćby porównywalnej do tej, jakiej mogli zaznać użytkownicy Deceka. WTA Tour Tennis ma wprawdzie kilka zalet, ale nie są one wielkie, a całość wypada raczej blado w porównaniu z wielkim konkurentem. Ja osobiście byłem rozczarowany po pierwszym kontakcie z tą pozycją. Rozczarowany tak bardzo, że chciałem rzucić ją w kąt i pozwolić, by obrosła kurzem. Przemogłem się jednak i zagrałem jeszcze raz. Tym razem sesja była dłuższa, a gra, pomimo swych wad, wciągnęła mnie na kilka ładnych godzin.

Nie znajdziemy w WTA TT zbyt wielu możliwości zabawy - tylko zwykłe mecze pokazowe, coś w stylu kariery i turniej. W Exhibition Mode można grać samemu, w deblu z konsolą lub kolegą/koleżanką i przeciwko sobie. Ten element nie rozczarowuje, ani nie zachwyca. Jest zwyczajny i oczywisty. Gorzej jednak z karierą (Tour Mode). Wprawdzie można grać w singlu lub deblu, ale nie znalazłem tu nic specjalnego. Uczestniczy się po prostu w turniejach i zdobywa punkty do rankingu oraz kasę. Z kasą nic nie można zrobić - jest na koncie i kwita. W Tour Mode brakuje wyraźnie jakiejś dodatkowej motywacji (choćby zwykłego kupowania ciuchów lub rakiet tenisowych), oraz treningów. A turniej to turniej.

Gra, jak sama nazwa wskazuje, oferuje nam tylko tenisistki, żadnych mężczyzn. Przeznaczona jest więc głównie dla fanów kobiecej odmiany tego sportu. Ale dla nich rozczarowaniem może być, i na pewno będzie, brak kiepsko grającej, choć dobrze wyglądającej lolitki światowych kortów - Anny Kournikowej. Są jednak inne panie: Martina Hingis, Jennifer Capriatti, Serena Williams, Lindsay Davenport, Jelena Dokic, Monika Seles i wiele innych zawodniczek. Nie wyglądają one rewelacyjnie... Nie dlatego jednak, że brakuje im urody. WTA TT najzwyczajniej w świecie ma nienajlepszą grafikę. Tenisistki są niezbyt podobne do swych żywych pierwowzorów. Ruszają się wprawdzie nienajgorzej, ale na zbliżeniach widać wyraźnie, że modele są niedopracowane. Jednak najbardziej rzuca się w oczy brak antyaliasingu na taśmie (czyli górnej części siatki). Ten element wygląda naprawdę kiepsko. Przedstawia się to tak, jakby siatka cały czas była w ruchu i bardzo zakłóca w miarę pozytywny odbiór całej oprawy graficznej. WTA TT pod tym względem przegrywa bardzo wyraźnie z konsolą, którą przecież technologicznie przewyższa.

Najbardziej drażniącym elementem jest jednak dźwięk, a konkretnie muzyka w menusach - krótka, idiotyczna, zapętlona melodyjka doprowadziła mnie do szału (pomimo tego, że jest lepsza niż w japońskiej wersji). Podczas meczów jest już lepiej, wszystkie dźwięki są prawidłowo dobrane, choć trochę brakuje im intensywności. Całość oprawy audio-wizualnej WTA TT wypada naprawdę przeciętnie. Jak wczesne i nienajlepsze gry na DC. Trochę więcej spodziewałem się po Konami, a przecież wszyscy wiemy, że PS2 jest w stanie pociągnąć dużo lepszą grafikę. Szkoda. Teraz wchodzimy na śliski grunt - sterowanie i grywalność. Pierwszy element nie jest zły, choć Sega Sports opracowała to lepiej, bardziej intuicyjnie. Ale można się przyzwyczaić (choć z początku jest trudno). To jest jednak tenis kobiecy. Uderzenia są zazwyczaj dość słabe i rzadko udaje się posłać potężną piłkę na koniec kortu lub zagrać mocnego smecza. Wszystko jest trochę spowolnione, za mało intensywne; no i brakuje tego zręcznościowego zacięcia, jakie zaprezentowała nam Sega. Tu jest trochę bardziej poważnie, ale też dużo nudniej. Poziom nie jest najwyższy. Oszczędza to wprawdzie frustracji związanej z przegrywanymi ciągle pojedynkami, ale nie do końca usatysfakcjonuje doświadczonego gracza. Największa wada to jednak brak głębi i żywotności. Wprawdzie grać można bardzo długo, bo mecze w Tour Mode są rozgrywane na zasadach zawodowego tenisa, ale brakuje jakiegoś przerywnika, urozmaicenia. Kończymy jeden turniej, oglądamy ranking i jedziemy dalej. Szybko można się znudzić.

WTA Tour Tenis nie jest nieudana - jej po prostu brakuje kilku ważnych elementów. Gracze rozpieszczeni przez Virtua Tennis i Tennis 2K2 będą nią rozczarowani. Nie ta liga. Na końcu tunelu mruga jednak światełko. Sega wszystkie swoje najlepsze sportowe serie z DC powoli przenosi na PS2, droga jest jednak daleka bo Tennis 2K2 na PS2 pojawi się dopiero w listopadzie. A być może będzie to już Tennis 2K3?

Marcellus

Zawodniczki wprawdzie przypominają swoje rzeczywiste odpowiedniki, ale nie jest to jakieś uderzające podobieństwo. Szkoda.

PlayStation 2

Tylko jeśli nie możecie się obejść bez świstu piłki i jęków tenisistek.

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card

6.0

Gundam
Zeonic Front

Japońskie fascynacje z jednej strony są bardzo intrygujące, z drugiej zaś przerażają. Ale nie dziwcie się im. Przypuśćmy, że żyjecie w świecie, gdzie wszystko jest małe. Malusieńkie komórki, mikroskopijne komputerki, zegarki tak drobniutkie, że ledwo je widać... Czy nie pokochalibyście rzeczy rozmiarów XXL?

Weźmy sobie na przykład roboty. Taka jest już natura mechów, że są wielkie, ogrooomne i potężne. Gundam: Zeonic Front traktuje właśnie o takich zabawkach. Pozycję tę można określić jako taktyczną grę akcji. Do każdej misji wystawiamy trzy drużyny składające się z trzech maszyn. Jeśli tylko chcemy, możemy zmieniać liczbę drużyn i maszyn. W każdym składzie jest lider, który wydaje rozkazy swoim podwładnym. Do wyboru jest atak, wycofanie się, utrzymanie formacji... Nie ma tego dużo, ale w zupełności wystarczy. Znalazło się miejsce na różne tryby monitoringu otocznia. Jest radar, czujniki termiczne i soniczne. Każdy z nich przydaje się w odmiennych sytuacjach. Na przykład: korzystając z odpowiednich czujników można wykryć przeciwnika, który czai się za rogiem i w zwyczajnym trybie nie jest widoczny.

GZF nie jest zwyczajną strategią. Tu nie poruszamy się po polach i walczymy w turach. Całość przypomina raczej Rainbow Six. Jeśli ktoś grał w tę pozycję, to już łapie klimat. Gracz sam ustawia ścieżkę, po której będą poruszały się maszyny sterowane przez konsolę. Poza tym, wydaje rozkazy i ustala specyficzne punkty, gdzie reszta grupy wykona jakąś akcję. Jednak nie da się wypracować tutaj jakiejś jednej strategii będącej kluczem do zwycięstwa w każdej misji. Raczej należy na bieżąco przystosowywać się do warunków, które zaistniały na polu walki. W odpowiednim momencie trzeba poświęcić jedną jednostkę, skorzystać z przedmiotu lub wycofać się.

Mechy nie wykonują potężnych skoków i akrobacji. Są powolne i nie można w nie ładować jak w worek z ziemniakami. Jedna potężniejsza salwa jest w stanie zniszczyć Waszego lidera. Jest to trochę frustrujące, ale nie aż tak bardzo, aby zniechęcało do dalszej zabawy.

Fabuła jest mocno rozwiniętą stroną GZF. Przed misjami dostajemy szczegółową odprawę, która wyjaśnia nam cele misji, jak również wprowadza w arkana fabularne. Już podczas wykonywania samych zadań często dostajemy wiadomości od przełożonych i przekazy od reszty zespołu. Przygotujcie się na nagłe zwroty akcji, zdradę i wszystko to, co można jeszcze wymyślić. A raczej po raz setny przekalkować z wcześniejszych produkcji.

Jaki Gundam jest, każdy widzi. Grafika nie grzeszy nadwyżką efektów specjalnych i dobrymi teksturami. Oprócz mechów wszystko jest proste aż do przesady, choć dobrze spełnia swoją funkcję. Nieźle udało się oddać uczucie ogromu przestrzeni i maszyn. Również wybuchy, dym i efekty strzałów z broni nie są najgorsze.

Wszystkie odgłosy są w porządku. Dźwięk przychodzącej wiadomości elektryzuje, a lektorzy włożyli w swoją pracę trochę wysiłku. Odgłosy walki, wystrzałów i wybuchów doskonale spełniają swoje zadanie.

Cóż mogę powiedzieć. Za GZF najprawdopodobniej wezmą się tylko fani tej serii i klimatu anime. Reszta o wiele szybciej łyknie Ring of Red.

o.g.

Taktyczna gra akcji - oto dobre określenie na to, co dzieje się w Zeonic Front. Niezbyt dużo jest takich pozycji na PS2, więc można się zainteresować..

Jeśli chodzi o mechy...

...to o.g ma coś do powiedzenia. Mechy to jedno z poważniejszych zboczeń naszych skośnookich braci. Wystarczy spojrzeć na ich coraz bardziej popularną kinematografię. Neon Genesis Evangelion, wszystkie Macrossy (choćby nawet: "Do you remember love" czy "Macross Plus"), Escaflowne (best anime ever!), czy Gundam. Dla przeciętnego Japończyka to najbardziej kultowe rzeczy, jakie kiedykolwiek powstały. Fortuny zbija się na zabawkach, modelach, celuloidach, majteczkach, pałeczkach... Nawet na piwie. No tak, nie sposób tu nie wspomnieć browaru Yebisu, który został wypromowany przez Misato-sama - bohaterkę Evangeliona, uzależnioną od tegoż trunku.

Gry to oczywiście integralna część tego całego zamieszania. Nie zawsze są najwyższych lotów, ale i tak schodzą jak świeże bułeczki.

Jeśli już chodzi o gry z mechami, to tych mamy na PS2 już kilka. Armored Core 2 (trochę zawodzi, ale co tam), Gun Griffon Blaze, przyjemne Robot Warlords i świetny, taktyczny Ring of Red.

Gundamy są ogromne, fakt. A co powiecie na taki wehikuł, który - przy Gundamach - jest megafakingigantyczny?

PlayStation 2

Fani anime i japońskiego klimatu łykną to na luzaku.

- *Wydawca:* Bandai
- *Producent:* Bandai
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.6

Roy McNeil

Jakby główna postać tego dramatu. Były policjant, którego wzburzyły brutalne metody tłumienia zamieszek przez korporację. Teraz Mack sam przewodzi zamieszkom!

Anna Price

Pseudonim Libra. Prawniczka, która wstrząśnięta tym, że nie może pomóc ludziom wychodzi na ulicę. Rzadki to widok, prawda? Szybka, ale mało wytrzymała postać.

Hector

Zabawnie biega na swych krótkich nóżkach. Kumple mówią na niego Spanky. Gangol pełną gębą - zobaczycie jak trzyma spluwę. Wyszedł na miasto porozrabiać.

Ricky Trang

Freak. Czyli wykręt. Przyłączył się do ruchu oporu po tym, jak Korporacja zarżnęła jego rodziców. Wygląda jak amerykański nastolatek, a dodatkowo fan Offspring.

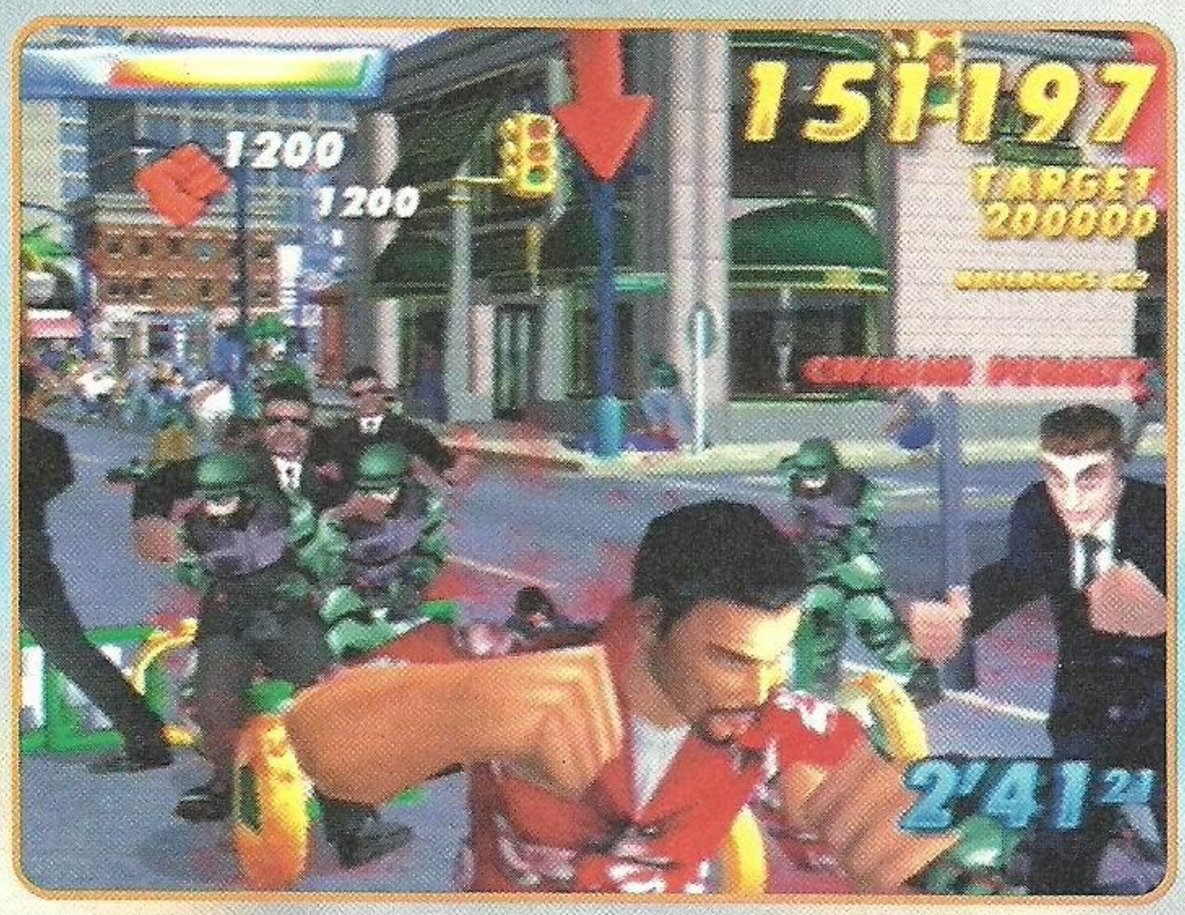
Eddy

Nazwisko: Raymonds. Ksywa: Bull. Zawód: były futbolista, obecnie w więzieniu za przeciwstawianie się korporacji. Najlepszy kolo do walki wręcz!

Najpierw GTA3, teraz State of Emergency... Firma Rockstar ma sporo odwagi wydając ultrabrutalne i pełne przemocy gry na konsole. I dopóki takie tytuły mają na pudełku napis „dla dorosłych", nie ma w tym nic złego, ani godnego potępienia przez Neo Plus. To już od sprzedawców zależy, w czyje ręce trafi taka pozycja.
Fabuła jest prosta. W niedalekiej przyszłości złowroga Korporacja przejmuje rządy. Dla szaraków zaczyna się zaciskanie pasa oraz wyzysk. Ludzie nie mogą wytrzymać, organizują ruch oporu i wychodzą na ulicę.
Koncept gry jest tak prosty, że da się go streścić dosłownie w kilku zdaniach.

Mamy osobnika pracującego dla ruchu oporu, którego wybieramy spośród dwojga dostępnych postaci (później liczba ta wzrasta do pięciu). W mieście wybuchają zamieszki, ludzie w panice biegają po ulicach, do akcji wkraczają oddziały pacyfikacyjne. Opancerzona policja z pałami szturmowymi tłucze niewinnych ludzi. Tam gdzie zadyma, pojawiają się także gangi - oni również molestują niewinnych przechodniów. Nasze zadanie polega na... szerzeniu chaosu, pożogi i totalnej anarchii. Uzbrojeni początkowo w siłę pięści i kopniaków walczymy ze złem w postaci ludzi rządowej Korporacji, a także z wrednymi gangolami. Szybko znajdujemy broń i zaczynamy działać ostrzej - kładziemy celną serią tłum ludzi (niechcący, ale sztuka wymaga ofiar), przy pomocy granatu czy wyrzutni rakiet rozwalamy w drobny mak samochody i

Bull i stos byłych ludzkich istnień. Wydaje się mówić: „jam to, nie chwaląc się, sprawił". Dajcie mu miecz, a będzie ścinał głowy jak nikt.

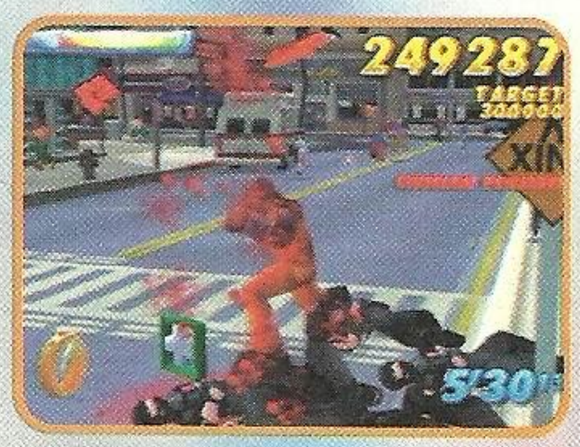


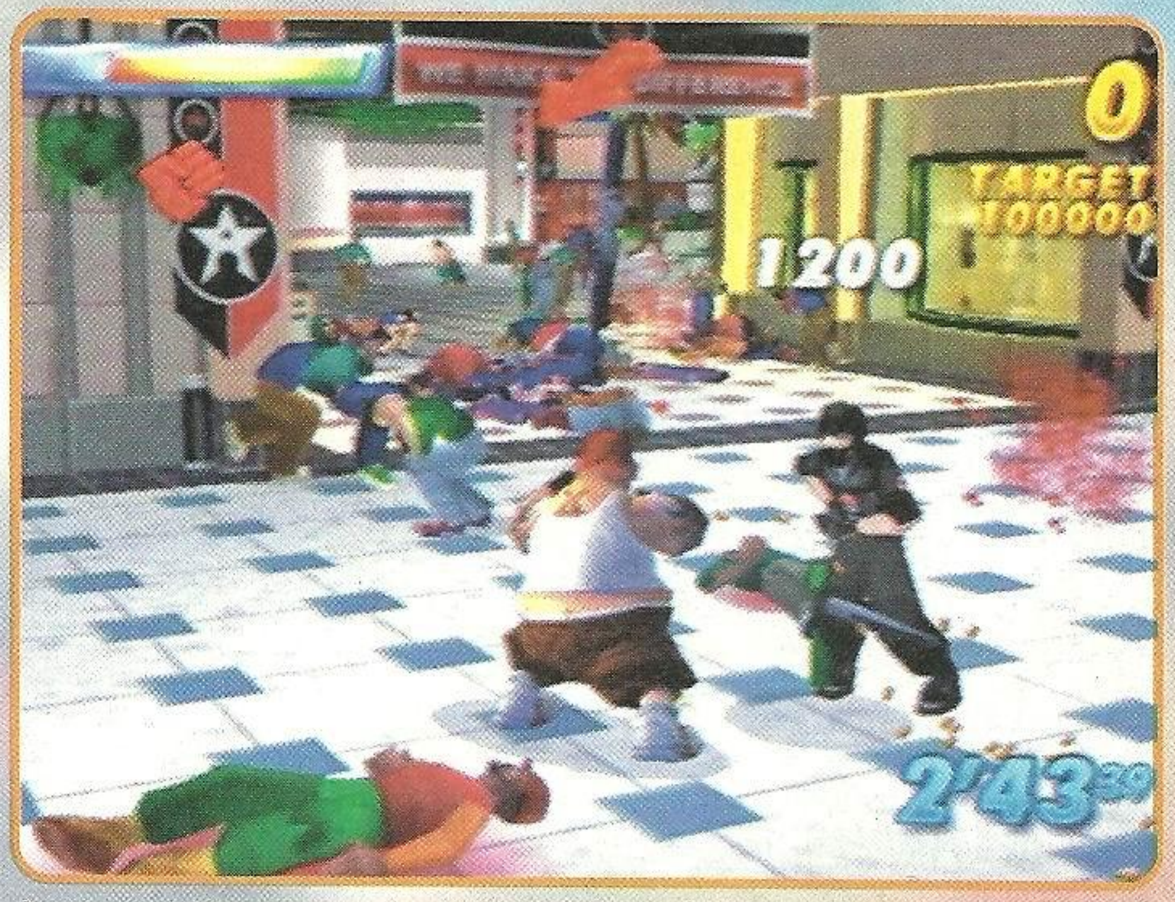
Siły policyjne niemal dopadły Macka! Często jest tak, że za naszym bohaterem ciągnie się ogon w postaci kilkunastu koleżków z pałami i bronią palną!

budynki. Pokonani przeciwnicy zostawiają uzupełnienie energii, a także pozwalają na uzupełnienie kilku sekund uciekającego czasu. Tenże czas uzupełniamy również przez poprawnie wykonane zadania, bądź po przekroczeniu określonej liczby punktów, w zależności od trybu, w jakim gramy. Tryby dzielą się na dwa główne: Chaos i Revolution. Zacznijmy od tego drugiego - jest podzielony na drobne misje, a zaliczenie wszystkich na danym poziomie (są cztery), pozwala przejść dalej. Z kolei w Chaosie możemy, niczym w Crazy Taxi, grać na czas, wyrzynać genetycznie zmutowanych żołnierzy, bądź zabawić się w Kaos. To właśnie jest główny tryb zabawy.
Bronie to temat na osobny akapit. Są fajnie zrobione, mają moc i korzysta się z nich z prawdziwą przyjemnością. Zacznijmy od broni pseudo-białej: pała policyjna, kij baseballowy, miecz ścinający głowy (gee...), gaz pieprzowy, ścięta uprzednio głowa, którą przedłużamy pięść (uch...), rażący prądem tazer. Jedziemy dalej, postrzelajmy z czegoś: pistolet, uzi, shotgun, AK-47, M-16. Porzucamy koktajlem Mołotova bądź granatami. Na koniec cięższa artyleria: mini-gun, wyrzutnia granatów oraz bazooka. Nie zapominajmy o miotaczu ognia - efekty jego użycia są po prostu przerażające. No i elementy otoczenia, którymi ciskamy w gromadę nieprzyjaciół - stoły, ławki, krzesła, standy, kosze... i tyle. Efekty ich działania są bardzo przyjemne w odbiorze. Z bazooki wysadzamy samochody i pojazdy opancerzone, kałachem kładziemy gromadę (czasem jest ich kilkunastu!) nadciągających nieprzyjaciół oraz kilku niewinnych przechodniów. Uuch, można nawet skatować kijem leżące zwłoki. Krew bryzga na lewo i prawo (można ją wyłączyć w menu), ludzie padają jak muchy, eksplozje wstrząsają ekranem. Bronie pojawiają się w kilku miejscach, bądź trzeba je odebrać nieprzyjaciołom. Pierwsze wyjście jest lepsze - po kilku chwilach na danym poziomie bez problemu zaznaczycie w pamięci te lokacje.
Oprawa State of Emergency to nieliche osiągnięcie koderów - jednocześnie na ekranie znajduje się do 250 biegających w różnych kierunkach postaci. Spróbujcie to sobie wyobrazić, to naprawdę duża liczba. Wprawdzie jest tylko kilkanaście modeli osobników, ale widać, że nie jest to ten sam panopek w kubraczku o innym kolorze. Do tego dodajmy częściowo interaktywne otoczenie - używamy mnóstwa elementów scenerii do walki, ale także celną serią tłuczemy szyby niemal w każdym sklepie, wysadzamy pojazdy, a nawet budynki. Efekty strzałów, wybuchy, dym są bez zarzutu. Przyjemnie jest spojrzeć na wystrzeloną z bazooki rakietę, która po kilku sekundach lotu, ciągnąc za sobą pióropusz dymu, trafia w oddalony samochód policyjny. Najlepsze zaś jest to, że gra cały czas trzyma swoje 30 klatek animacji na sekundę i jest bardzo szybka.
Efekty dźwiękowe nie zawodzą - szczególnie udane są odgłosy wystrzałów, fajnie także wrzeszczą ludzie. Muzyka mogła być lepsza, ale też nie przeszkadza. Rytmicznie pulsuje z głośników. Zabawny jest kawałek, który można usłyszeć przy samograju - zostawcie na kilka sekund grę w menu.
Jak można się spodziewać, kamera nie zawsze zachowuje się poprawnie. Powiem więcej - rzadko się tak zachowuje. Często trzeba ustawiać ją ręcznie. Służy do tego przycisk

State of Emergency

State of Emergency, obok GTA3, to modelowy wręcz przykład dla wszystkich przeciwników przemocy w grach. Takiej dawki agresji, tak potężnej rzeźni na ekranie po prostu jeszcze nie było. Ale już jest!





Spanky szaleje w supermarkecie. Kule świszczą, ludzie wrzeszczą, a firma Rockstar zostanie niedługo publicznie ukrzyżowana i napiętnowana jako wróg nr. 1.

automatycznego centrowania, a także prawa analogowa gałka. Mimo to da się grać bez problemu. Dobrze, że jest możliwość strafe'owania (chodzenia we wszystkich kierunkach z bronią i twarzą zwróconymi ku górze). Sterowanie nie jest zbyt skomplikowane, choć na początku może sprawiać nieco kłopotów. Także sama organizacja rozgrywki może sprawiać wrażenie chaotycznej, ale po chwili zrozumiecie, że warto robić to, co nakazuje narrator, biec w kierunku pokazywanym przez strzałkę (aktualne zadanie wyświetlane jest po wciśnięciu przycisku Start). Krótko mówiąc: gra się bardzo przyjemnie, co w pewnym stopniu napawa smutkiem i zmusza do zastanowienia się nad sobą - przyjemność czerpana z masowych mordów jest cokolwiek dziwnym uczuciem. Na szczęście, powtarzam - na szczęście grafika jest komiksowa, kolorowa i nie stara się być realistyczna, co ratuje tę grę przed banicją, a nas przed chorobą psychiczną.

Ale nie wszystko w State Of Emergency jest do końca udane. Przede wszystkim gra zawodzi jako kompletny produkt - brakuje czegoś, co łączyłoby kolejne zadania, postacie, czy spajało fabułę. Wiem, wiem - w końcu chodzi o totalny chaos i anarchię. No ale, panowie i panie, kompletny produkt powinna cechować pewna homogeniczność. A tutaj figa. Główny tryb gry, Chaos, jest wprawdzie świetny, ale nie ma tu żadnej fabuły. Drugi i dorobiony nieco na siłę Revolution to momentami nudnawe misyjki. Mimo że jest ich ponad 180, polegają głównie na tym samym... Zaciukaniu kogoś, odprowadzeniu kogoś, dotarciu gdzieś, wysadzeniu czegoś i tak dalej. Gra na początku przyciąga jak magnes (nie można odejść od pada, naprawdę!), ale dość szybko przekonujemy się, że jest mało zróżnicowana. Szkoda, że postacie różnią się przede wszystkim wyglądem, szkoda też, że nie można stanąć po drugiej stronie - po stronie korporacji. State of Emergency jest prymitywne na siłę. Brakuje w niej... No cóż, roli kierowniczej. Chciałbym również wzniecać zamieszki, a nie tylko biegać po ulicach z koktajlem Mołotova w ręku. Chciałbym na przykład mieć mapę dzielnicy, na której rozmieściłbym oddziały, a następnie przypisał im zadania. Chłopaki - przejdźcie kilka ulic dalej i podpalcie muzeum, a gdy pojawi się oddział ZOMO, niech druga ekipa zajdzie go od tyłu. Potem fajnie byłoby wcielić się w rolę przywódcy takiego oddziału - idącego w pierwszym szeregu koleżkę, ze sztachetą w ręku. A przywódcę całej rebelii przerzucałbym po kraju, bo tam,

gdzie się pojawi, wzrasta morale ludzi i lepiej radzą sobie w walce z oddziałami rządowymi. Można by jeździć zdobycznymi czołgami, lub przejąć wóz strażacki i walić z sikawki do ZOMOwców... Albo zabawić się ZOMO pacyfikujące zamieszki! Sporo można dorobić, naprawdę... A multiplayer w SOE? Gdzie jest opcja kooperacji!? Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby takie patenty pojawiły się w State of Emergency 2. I daję głowę, że część z nich się pojawi. Na razie jednak mamy fajną, bezmyślną siekankę dla dorosłych, którą - choć z ciężkim sercem - polecam osobom lubującym się w grach zręcznościowych. To idealna pozycja na kilka godzin, do której będziecie co jakiś czas wracać.

Gulash

PlayStation 2

Szybka zręcznościówka, ale brak jej myśli przewodniej.

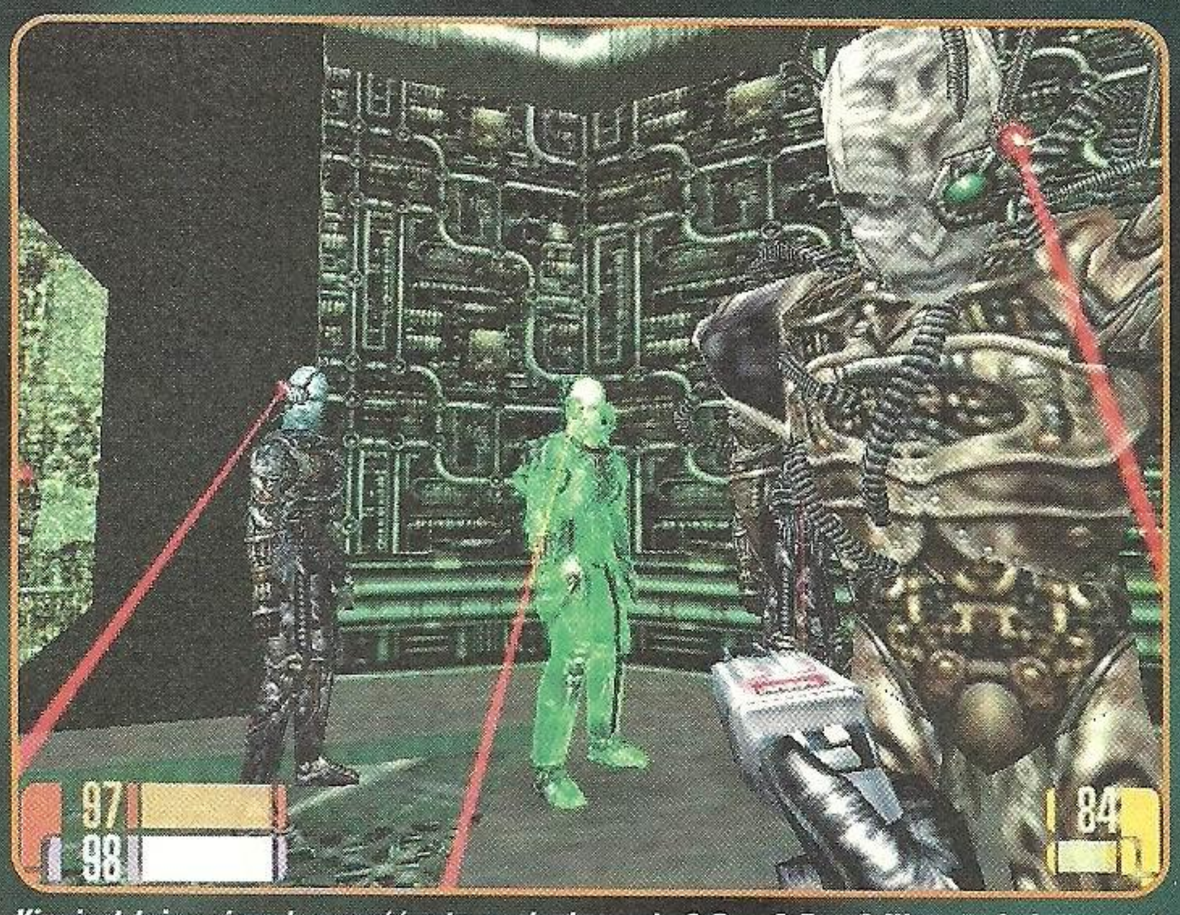
- *Wydawca:* Rockstar
- *Producent:* VIS
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.7

Star Trek Voyager Elite Force



Kim jest tajemniczy jegomość z tą paskudną gębą? Borg? Zorg? Uhm, to jeden z wielu przeciwników...

Ale w Star Treku wiedzą i na tę chwilę powinna nam ta informacja wystarczyć. Star Trek Voyager: Elite Force miał nam zerwać czapki z głów tak, że zostanie po nas dziura w asfalcie. Czy ja wiem? Już kilka chwil wystarczy, by się do tej gry zniechęcić.

Gra uderza nas po mózgu kolejnymi ofensywami. I tak też, fizjologicznie niejako, przeleję Wam swoje odczucia na jej temat.

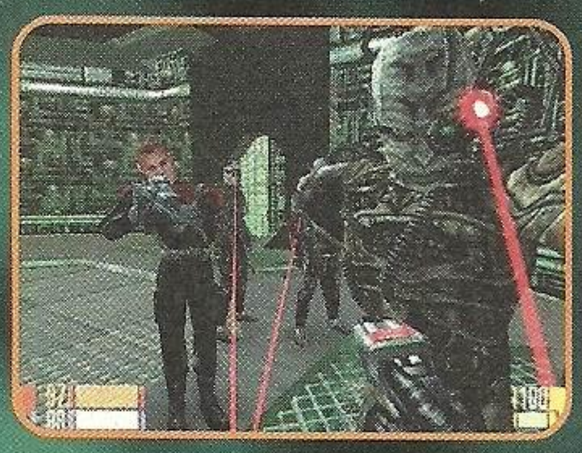
Pierwsza ofensywa. Grafika. Jeszcze dobrze nie odpaliłem, nie zasiadłem do konsoli, a już widzę, że gra ściąga regularnie do jakichś... 25 klatek na sekundę? "Wszyscy jesteśmy mrówkami" mówili kiedyś w Monty Pythonie, a ja powiem: "Wszyscy tam są robotami". Przez to "telepanie" klatkami animacji wciąż ma się takie wrażenie. Ludzie chodzą, jakby się mieli przewrócić, roboty to już nie powiem. Właściwie nie natknąłem się w tej grze na jedną animację (liczoną w czasie rzeczywistym), do której nie można by się czepić ze względu na płynność.

Druga ofensywa. Grafika. Patrzę na to wszystko i coś mi nie gra. Długo nie wiedziałem co. Okazuje się, że to chodzi o tekstury. Dawno nie widziałem czegoś tak obskurnego. I nie jest tak, że wszystko jest proste... Że surowe. Wręcz przeciwnie. Detali napchane, że ciężko sobie wyobrazić. Ale tak jakoś bez polotu zupełnie, bez sensu.

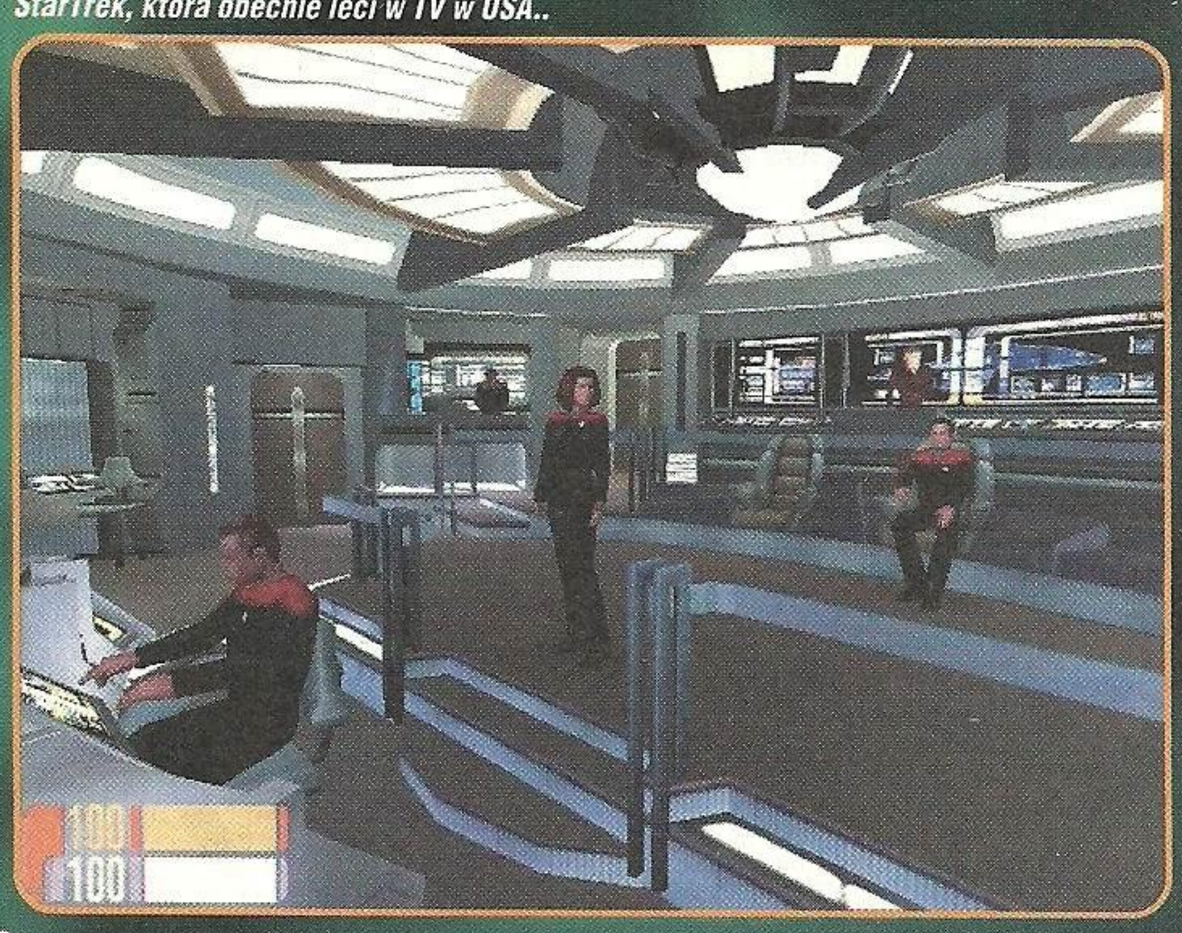
Kiedyś zakładano, że baza kosmiczna musi być kulista lub okrągła, żeby wytwarzać sztuczne ciążenie za pomocą siły odśrodkowej. Teraz wiadomo już, że kształt nie jest ważny, bo stworzenie siły odśrodkowej przestało być wyzwaniem. Teraz ważne jest to, że tak naprawdę jeszcze wiele nam brakuje wiedzy, by taką stację "wysłać" w kosmos.

Pierwsze poziomy wyglądają tak, jakby ktoś nas posadził na kolana Szkotowi jadącemu na zebrze. Wszędzie pełno kratek, prążków, żeberek - dosłownie nie widać, gdzie się idzie, gdzie stoi przeciwnik. To dobry przykład na stylistykę Star Treka. Po prostu jakby ktoś rzucił nas na złomowisko krat więziennych z różnych stron galaktyki. A potem? W tym samym stylu. Zawsze już będzie monotonnie i schematycznie.

Trzecia ofensywa. Zadania. No cóż - kiedy się bazuje na uniwersum jakiegoś filmu, nie jest trudno wymyślić zadania. Wystarczy zerżnąć z odcinków. Tym razem autorzy postanowili jednak pobawić się w jedynych ojców sukcesu i powymyślali takie zadania, jakie widzieliśmy w grach jeszcze za czasów



Mostek naszego statku, z którego wyruszamy na kolejne misje. Voyager to jedyna seria StarTrek, która obecnie leci w TV w USA..



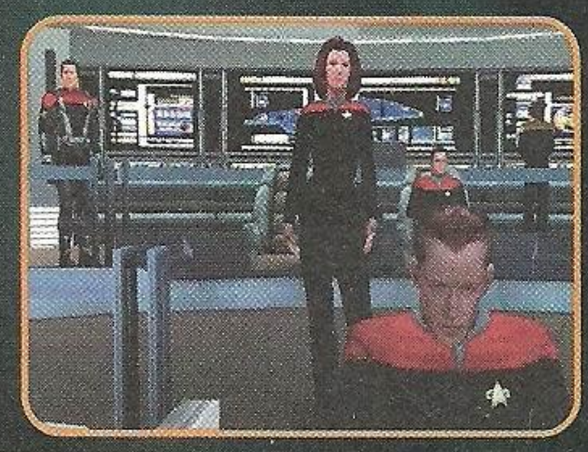
ośmiobitowych potworów. A bez metafor: znajdź kluczyk, otwórz drzwi, przepal dziurkę, ustaw dźwignię, przejdź między płomieniami, jedź na windach. Przytaczanie takich tytułów jak Red Faction, do którego chyba grze Star Trek Voyager: Elite Force jest najbliżej, Half Life, czy Max Payne - gra z drugiej strony skali, jest wręcz nie na miejscu! Tam jest powiew nowatorstwa, zaskoczenie, suspens, coś ciekawego. Niestety - Star Trek Voyager: Elite Force nie ma nam do zaoferowania żadnej z tego typu propozycji. Rzekłbym nawet, że po prostu nudzi. Ale to nie wszystko.

Ofensywa czwarta. Scenariusz. Aż dziw, że dopiero teraz, nie? To normalne, że scenariusz jest tylko przykrywką dla różnego typu zadań. Jeśli gra ma być różnorodna - wymyślamy taki scenariusz, który stworzy pretekst do różnego typu misji na przykład. Przypomnijcie sobie klasykę - Syphon Filter na PSXa. Misje snajperskie, zręcznościowe, skradankowe, strzeleckie - wszystko było. Scenariusz Star Treka jest taki: podczas pojedynku z obcym statkiem, nasi bohaterowie zostają przeniesieni do dziwnego wymiaru, zawalonego resztkami obcego statku (obcych statków?).

Wydają się one opuszczone, ale pozory potrafią zmylić nawet najtwardszych. Co kryje się w statku? Kto chce to przejąć? Oto zagadka tego scenariusza, który - mówiąc szczerze - nie zaskoczy nas niczym. Dokładnie niczym. Cały scenariusz to seria kilku scenek liczonych w czasie rzeczywistym, później jakiś renderek i tak w kółko. Zdarzają się sceny frustrujące - jak kapanie wody w kranie, kiedy próbujemy zasnąć. Na przykład sytuacja, gdy eksploduje korytarz, a od wybuchu ucieka robotnik. W naszą stronę woła, żebyśmy włączyli zaporę magnetyczną przed wybuchem, na panelu opodal. Włączamy, a ona odcina mu drogę. Wybuch go zabija. Otóż musieliśmy się domyślić, że barierę trzeba było zamknąć, kiedy koleś przebiegnie obok nas i wtedy nic mu nie będzie. Pewnie - można pojechać z procedurą "load" i jeszcze raz, ale tak nie powinno być! Gra powinna jakoś zasugerować poczynania, a nie bazować na tym, że mogę ją sobie cofnąć.

Czy zatem nie ma w Star Trek Voyager: Elite Force nic, co mogłoby przyciągnąć nas do zabawy? Hmmm... No niezły jest dźwięk i generalnie wciąż przemyka taka myśl, że w grę włożono nieco pracy. Otoczenia nie są nudne, ale raczej bez gustu zaprojektowane. Cały czas coś nowego się dzieje (choć wciąż w podobnych ramach). Można się pobawić - powiadam jako fan strzelanek z pierwszej osoby. Ale lepszy był Bond, który wyszedł niedawno na PS2, czy Red Faction. Jeśli jednak macie te gry za sobą, to dopiero uderzajcie w Star Trek Voyager: Elite Force.

Grabarz



PlayStation 2

Są lepsze strzelaniny fpp na PlayStation 2.

- *Wydawca:* Atlus
- *Producent:* Atlus
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.2

Kto powiedział, że to właśnie młody Skywalker ma najlepszego POD-a? Ody Mander II i inni także liczą się w czołówce!

Star Wars: Racer Revenge

Pierwsza odsłona wyścigów osadzonych w uniwersum Star Wars była całkiem udana. Choć pewnie gdyby nie licencja, prawdopodobnie nikt by nawet nie spojrzał w ich kierunku. Z tą częścią jest nie inaczej.

Lepiej, nawet dużo lepiej. Ale dla kogoś, kto nie lubi i nie zna klimatu Gwiezdnych Wojen będzie to tylko zwykły i na dokładkę dość przeciętny futureracer (a konkretnie to podracer). Ja jednak jestem zagorzałym fanem wszystkiego, co związane z Gwiezdnymi Wojnami i na niektóre rzeczy przymykam oko.
Star Wars Racer Revenge jest bardzo prosty (wygrywanie jest łatwe), skromny (Single Play, Vs i Tournament) i krótki.
Zaledwie dwie, góra trzy godzinki grania wystarczą, aby w trybie Tournament przejść go jedną z kilkunastu dostępnych postaci (część jest na początku niedostępna). Ale to nie jest gra przeznaczona do jednorazowego przejścia. Fan będzie w nią grał, dopóki nie odkryje wszystkiego, co jest do odkrycia. A jest tego trochę: dużo ukrytych postaci (miedzy innymi Darth Maul, Darth Vader, Watto i oczywiście Sebulba), trzynaście tras i galeria, w której można obejrzeć projekty pojazdów poszczególnych postaci.
Ale SW Racer Revenge ma też drugie dno - nie można jej traktować jak zwykłego wyścigu, trzeba odkryć w sobie Sebulbę i postępować tak jak on (dla niewtajemniczonych - demolować konkurentów). Dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa zabawa, bo sama jazda jest zbyt banalna. Zresztą w Tournament jest to wymóg, bez którego nie podrasujecie swojego pod'a do maksimum możliwości. Dlaczego? Bo nagroda za zwycięstwo jest zmienna. Nasz ulubiony handlarz częściami zamiennymi Watto ("Not bad, not bad... Nubian ah") powiększa ją, gdy rozwalimy kilku przeciwników na trasie. Dlatego oprócz zwyciężania należy też opracować sobie skuteczną taktykę eliminowania przeciwników (minimum dwóch na pierwszym okrążeniu). Zresztą cały SW Racer Revenge opiera się na taktyce i kontrolowaniu kilku elementów podczas jazdy. Nasz pojazd w trakcie trwania wyścigu ulega uszkodzeniom w starciu z pojazdami przeciwników (nie ulega, jeżeli to my inicjujemy atak) i podczas innych kolizji. Można go jednak naprawiać w czasie jazdy (wystarczy wcisnąć R2), choć znacznie wtedy zwalniamy. Kolejnym istotnym elementem jest dopalacz (L2). Powoduje on przegrzewanie się silników, a gdy się przegrzeją to... Bum! I koniec jazdy.
Mocnym punktem SW Racer Revenge są projekty tras. Obfitują one w liczne rozjazdy (niektóre skracają, inne wydłużają drogę) i pułapki (wyjeżdżamy prosto w słońce a tu ściana...). Są ciekawie i stylowo zaprojektowane, czuć w nich ducha wyścigu z Epizodu I. Oczywiście gra tego typu byłaby niczym bez solidnej oprawy graficznej. I taka właśnie jest - nie genialna, nie wybitna, a właśnie solidna. Jest jednak kilka momentów, gdy wybija się ponad przeciętność - choćby animacja oraz wygląd pojazdów i postaci nimi sterujących. Wielkie silniki odrzutowe pracują niezależnie, widać jak się rozgrzewają, fajnie wyglądają łącza energetyczne i tak dalej. Naprawdę miło się na to patrzy. Trasy są bardzo urozmaicone i każda ma swój klimat. Podczas gry doskonale czuć prędkość, animacja bardzo rzadko zwalnia, a równie często można zaobserwować momenty, w których coś się bezczelnie dorysowuje nam przed nosem. Jedynym momentem, gdy wyraźnie widać "chrupanie" jest, paradoksalnie, liczony w czasie rzeczywistym film prezentujący każdą z tras tuż przed wyścigiem. Dziwne, ale to dobrze - wolę żeby chrupało w tym miejscu (zresztą i tak od razu przeskakujemy tę sekwencję), niż podczas zabawy. Dźwięk to już inna sprawa, jest raczej przeciętny - standardowe motywy muzyczne i odgłosy wydawane przez postacie wzięte są z filmu (lub utrzymane w filmowym klimacie) i są dobre, ale niczym specjalnym nie zachwycają.

Po prostu pasują. Najmocniejszy element to odgłosy silników - każdy pod ma swój własny, indywidualny odgłos i z czasem będziemy w stanie tylko po nim rozpoznać przeciwnika, który depcze nam po piętach.
Świetną robotę odwalono przy opracowywaniu sterowania. Wymyślono dwa sposoby kierowanie pod'em. Normalny, czyli taki jak we wszystkich niemal wyścigach (łatwy, prosty i dokładny) i zaawansowany - do sterowania używa się obu gałek analogowych, każda z nich przypisana jest do odpowiedniego silnika (lub silników). Opanowanie tego sposobu prowadzenia jest bardzo trudne, ale niezwykle satysfakcjonujące.
Waham się nad oceną. SW Racer Revenge jest bardzo fajny, przyjemnie się gra, super rozwala przeciwników... Ale momentami wydaję się być zbyt łatwy, no i przede wszystkim zbyt krótki. A multiplayer nie poprawia specjalnie jego żywotności. Jednak dla fanów Gwiezdnych Wojen jest to gratka nie lada, a i zwolennicy futureracerów powinni być zadowoleni. Wprawdzie nie jest to WipeOut ale jak dla mnie niewiele mu ustępuje miodnością. Tylko ta długość, eeeh...

Darth Marcellus

POD Vadera to... Zmodyfikowany do zawodów naziemnych TIE Interceptor - myśliwiec lorda Sith!

PlayStation 2

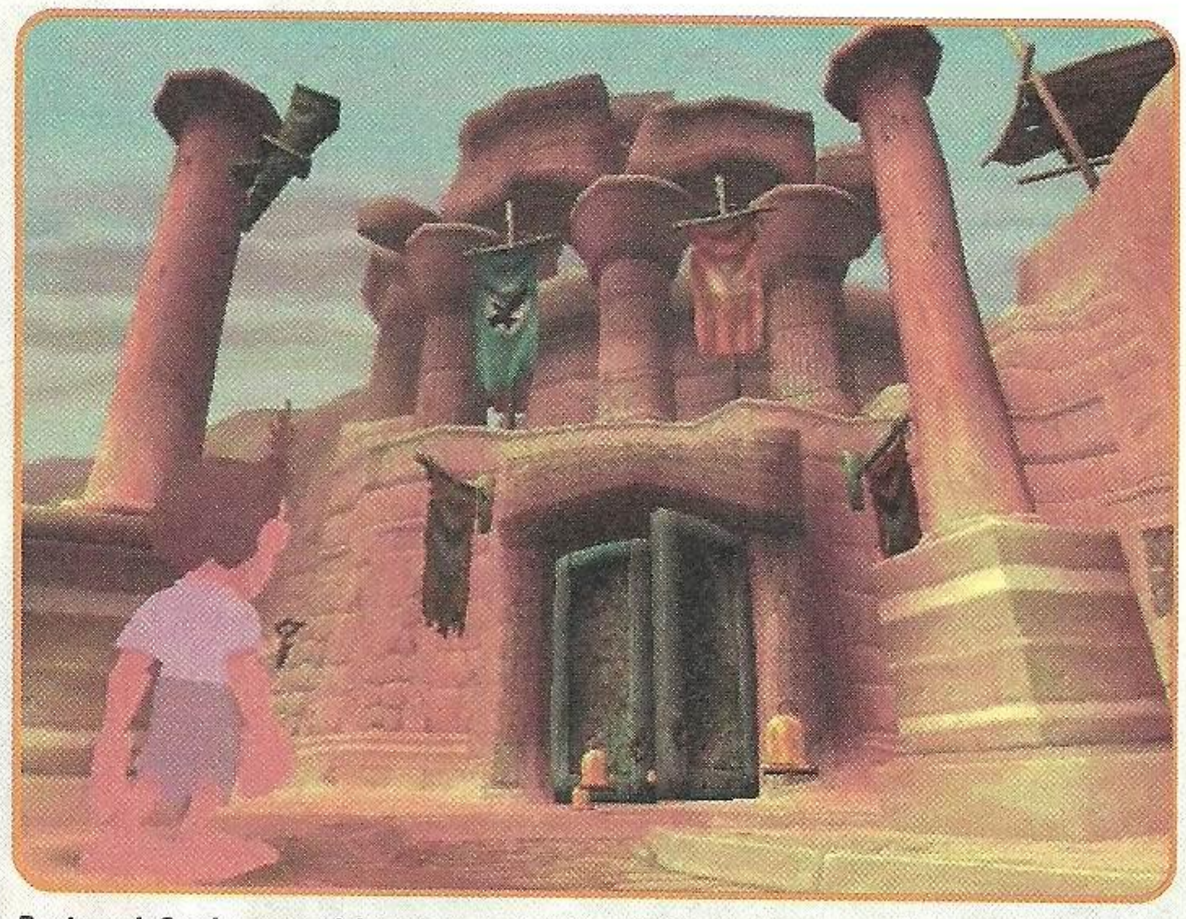
Szybka, efektowna, ale do WipeOuta jej jeszcze daleko.

- *Wydawca:* LucasArts
- *Producent:* Rainbow Studios
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

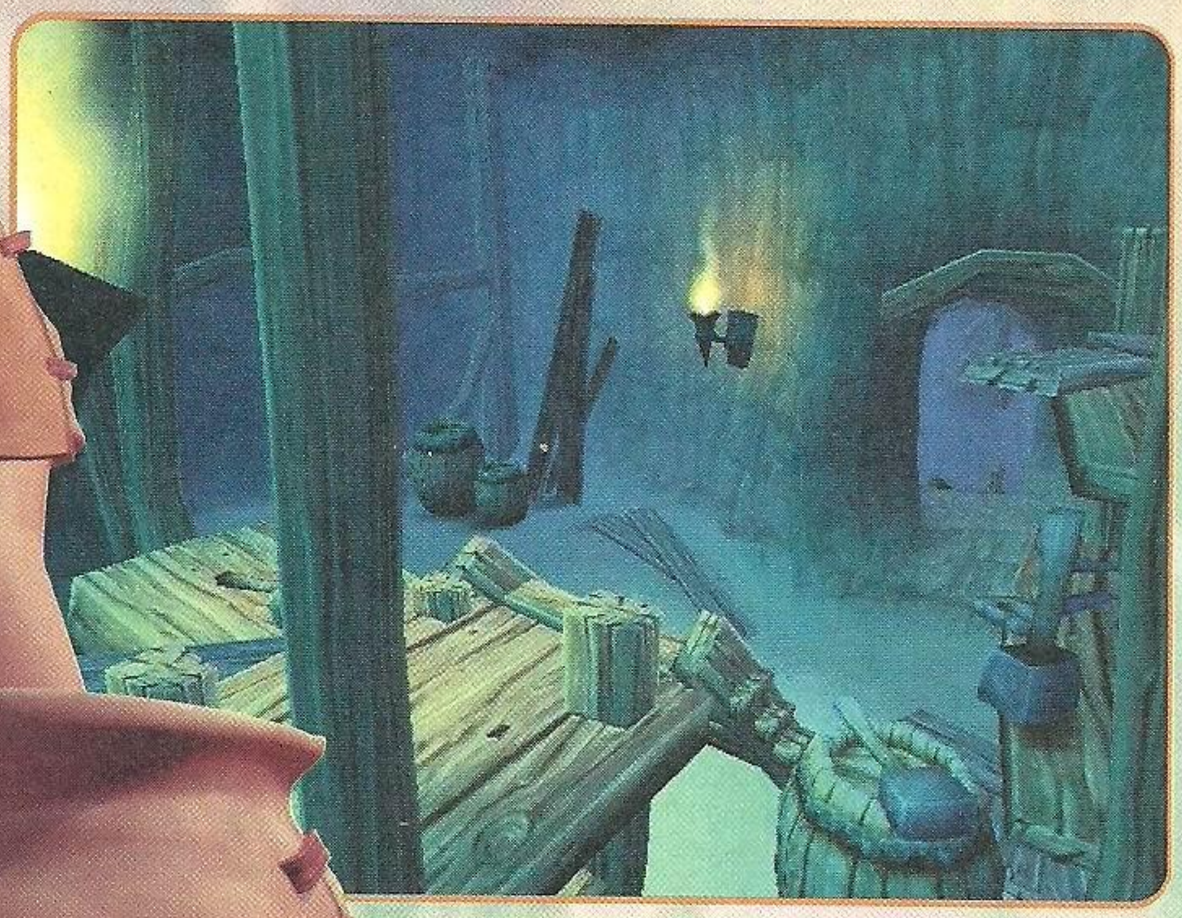
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.9



Pastuszek Gerdy wprawdzie mówi cieniutkim głosikiem, ale zuch z niego nie lada. Nie rozmiar, a sztuka...

To było coś z cyklu: "Tytuł jako klucz interpretacji utworu". Jak wcześniej napisałem, można się jednak na tym przejechać. Ale może najpierw mała historyjka. Kiedy dostałem z redakcji Herdy Gerdy i zobaczyłem jakiego, mniej więcej, typu będzie to gra, zawiodłem się. Szczerze mówiąc już od jakiegoś czasu miałem ochotę na jakiś "poważny" tytuł. Taki gdzie można wypruć kilka serii z karabinu, tudzież zaszlachtować kogoś, czyli dać upust agresji. Tymczasem Herdy Gerdy wyglądała jak kolorowa zręcznościówka, gdzie zbieramy śmieciuszki i ganiamy jakieś pokraczne stworki. Usiadłem jednak przed telewizorem, przyciągany przez jakąś dziwną siłę i...ocknąłem się dopiero późno w nocy. Od tej pory mogę śmiało powiedzieć, że Herdy Gerdy zassała mnie niczym nieszczelna ubikacja na stacji kosmicznej Mir. Niesamowita mieszanka wspaniałej grafiki, nastrojowej muzyki oraz klimatu i świetnego pomysłu szybko wypleniła ze mnie uczucie zawodu. Nie będę dłużej przed Wami tego krył: Herdy Gerdy to po prostu hicior! Fabuła jest raczej prosta i można ją uznać za najsłabszy element gry. Nie dlatego, że jest do kitu, tylko dlatego, że jest dość trywialna. Oto na wyspie, na której mieszkał sobie wraz z ojcem nasz bohater, zaczął panoszyć się nieprzyjemny typ imieniem Sadorf. Aby ukrócić samowolę szeryfa, trzeba...skopać mu tyłek oczywiście. Jednak da się to zrobić tylko w jeden sposób. Należy stanąć z nim do zawodów pasterskich i zwyciężyć. Staruszek Gerdego długo trenował, by tego dokonać. Jednak jakiś czas przed turniejem, Sadorf rzucił na niego klątwę snu. Tak oto z braku innych chętnych, Gerdy musi wykonać z pozoru przewyższające go zadanie ojca. Gerdego czekać będzie długa droga (do wyspy, na której rezyduje Sadorf). W trakcie nauczy się, jak zostać prawdziwym łowcą. Całość podzielona została na około 20 etapów i aby przejść dalej, trzeba wyłapać określony procent stworków. I tutaj właśnie dochodzimy do osi całej gry: łowów. Starsi czytelnicy pamiętają pewnie grę "Lemings", gdzie doprowadzało się do specjalnego miejsca małe stworki. W Herdy Gerdy robimy to osobiście i takich pokrak mamy kilka, diametralnie różniących się od siebie rodzajów. Oczywiście różnice nie kończą się tylko na wyglądzie, lecz są o wiele głębsze. Na przykład, przypominające kury Doops, nie dają zagonić się inaczej do klatki, jak tylko wtedy, gdy Gerdy pędzi je przed sobą. Z kolei Gromp wygląda jak różowy diabeł tasmański i kiedy znajdzie się w pobliżu innego gatunku, zaczyna systematycznie zżerać nasze stworki. Kiedy podejdziemy zaś zbyt blisko tej kreatury, Gerdy wyłapie takiego sierpowego, że wróci prawdopodobnie na początek etapu. Są również Bleeps, reagujące na muzykę misiaki, które ustawiają się za nami karnie w rzędzie, gdy tylko zagramy im na flecie. Łatwo jest wiec spostrzec, że na każdy rodzaj stworów potrzebna będzie odmienna taktyka, szczególnie, że niektóre z gatunków mają pewne możliwości niedostępne innym. Wcześniej wspomniane Bleeps, mogą szybować dzięki swoim ogonom, a na przykład Honks (takie małe kaczki) potrafią pływać. Prócz tego dochodzą pewne zależności miedzy rasami. Jak na przykład to, że Ants (czyli mrówki) mogą zjeść tylko Doops, a Gromp prawie wszystko z wyjątkiem właśnie Ants. Kiedy spotkają się dwa Gromp, potrafią się miedzy sobą pobić np. o jedzenie. Przypomina to trochę łańcuch pokarmowy, jaki rysowałem na biologii, taki...ekosystem. Tutaj świat naprawdę tętni własnym życiem, a pozostawione same sobie stworki, zostaną najprawdopodobniej przetrzebione przez silniejsze osobniki. Aby uzyskać jak najlepszy wynik, musimy więc tak kombinować, by doprowadzić wszystkie pokraki żywe do ich klatek. A te porozsiewane są w ten sposób, że nie obędzie się bez ostrego główkowania, tym bardziej, że dla każdego gatunku jest inny rodzaj więzienia. Będzie wiec trzeba naciskać guziki opuszczające mosty, ustalać kolejność, w jakiej stwory mają być zamykane, jednocześnie bezbłędnie operując padem. Na kilku ostatnich etapach będziemy mogli pobawić się w "Snejka". Zapewniam, że nie przyzwyczajonym, spuchną palce i głowa, ale zabawa jest tego warta (dlatego mała niespodzianka w opisie). Oddając się tym wszystkim karkołomnym wyczynom, będziemy mogli sobie pomagać magicznymi przedmiotami, takimi jak: zaczarowany flet, buty szybkości, czy też rękawice siły. Do tego, od czasu do czasu, będziemy się z kimś pojedynkować na specjalnych arenach. Turnieje polegają na tym, aby pobić rekord naszego przeciwnika w zganianiu. Prócz łapania zwierzaków, przyjdzie nam czasami pomóc komuś, odpowiedzieć na quiz, czy też pozbierać dzwonki odsłaniające przyciski. Elementy te są jednak dopełnieniem, uzupełniającym tę i tak już rozbudowaną grę. A teraz retoryczne pytanie: jak to wygląda? No cóż, świetnie. Grafika jest po prostu śliczna. Kiedy pokazałem grę kilku osobom, zawsze



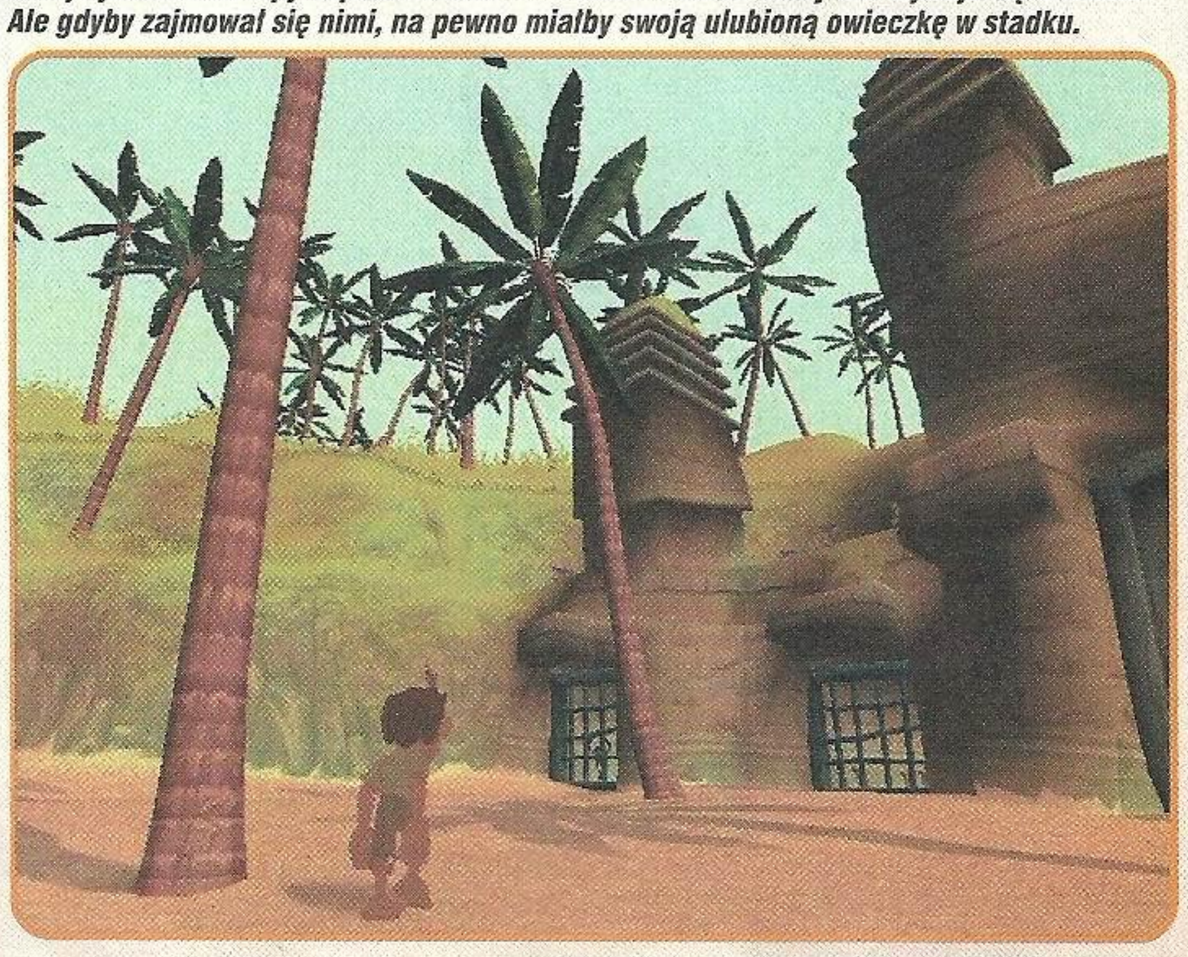
Lokacje są przygotowane z obsesyją wręcz dbałością o szczegóły. I bardzo dobrze - w końcu to gra nowej generacji, która powinna być dopieszczona.

Herdy Gerdy

Analizując ze słownikiem tytuł "Herdy Gerdy", dojdziemy do wniosku, że w wolnym tłumaczeniu brzmi on jak pasterz Gerdy. Trzeba przyznać, iż daje to jednak małe pojęcie o samej grze.

słyszałem to samo: bajka. Oczywiście chodzi tylko o niesamowite podobieństwo do animowanego filmu, dzięki sprytnemu cieniowaniu postaci. Poza tym, cała wyspa, po której przyjdzie nam się szwędać, jest doskonale wykonana. Łowić będziemy w ruinach, lasach, górach, opuszczonych kopalniach, czy polach pokrytych nocną mgłą. Wszystko jest szczegółowe, przebogate i po prostu śliczne. Przyglądając się dokładniej światu, stwierdzimy, że istnieją nie tylko łapane przez nas stwory, lecz również inne stworzenia. Gdzieś tam hasa zając, gdzieś ziemię ryje dzik. Nad niebem latają ptaki, a w bajorze skaczą sobie żaby. Nie trzeba nikomu mówić, że wpływa to dodatnie na ocenę gry. Jednak główną atrakcją (również graficzną) są stworki. Postacie wyjęte z Herdy Gerdy mogą śmiało, wraz z sympatycznym bohaterem na czele, występować w kreskówce. Zresztą są sceny żywcem wyjęte z filmu animowanego, jak na

Darujmy sobie dowcipy oi pasterzach i owcach... Przecież Gedry nie zajmuje się owcami. Ale gdyby zajmował się nimi, na pewno miałby swoją ulubioną owieczkę w stadku.



Gdyby nie szwankująca momentami kamera (oraz przycinająca animacja) gra mogłaby otrzymać nawet i lepszą ocenę. Szkoda, kurka wodna!

przykład bijatyka grompów, lub też ich reakcja po zjedzeniu trującej kolczatki. Strona dźwiękowa jest równie doskonała. Utwory przygrywające nam podczas eksploracji są miłe i dodatnio wpływają na klimat (spróbujcie po jakimś czasie wyłączyć muzę i tak grać). Ciekawym patentem jest magiczny flet. Jeśli będziemy na nim grać, to jego melodia wplecie się w muzykę z etapu tworząc harmonijną całość. Odgłosy płynące z głośników zależą również od tego, co dzieje się na ekranie. Daje to jeszcze więcej kreskówkowego klimatu. Kiedy zaganiamy Doopsy, muzyka jest inna, niż kiedy goni nas na przykład Gromp. Daje to przy okazji jakie takie pojęcie o sytuacji, gdy zblokuje nam się kamera (chyba każdy wie, jakiego soundtracku można spodziewać się podczas gonitwy). Również głosy lektorów są dopracowane. Widać, że autorzy włożyli mnóstwo wysiłku, by spotykane przez nas postacie, jak najbardziej różniły się od siebie również pod względem tego, co słyszymy. Niektóre z nich mówią z tak dziwnym akcentem, że miałbym problemy z ich zrozumieniem, gdyby nie podpisy.

Oczywiście nie ma róży bez kolców i również w tej produkcji znajdą się błędy. Przymknąłbym oko, gdyby było to jedynie chwilowe blokowanie się postaci. Ale sprawa jest poważniejsza, gdyż tyczy się pracy kamer. Wszystko wygląda tak: kiedy w oddalonym widoku jakąś część otoczenia zasłoni nam widoczność, kamera automatycznie przełącza się na najbliższy widok. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie to, że odbywa się to o wiele za długo. Tracimy totalnie orientację. Zdarza się to szczególnie często kiedy uciekamy lub gonimy kogoś , wiec w momentach, gdy powinniśmy mieć jak najlepszą widoczność. Jednym słowem: taki mały błąd, a potrafi tak mocno sfrustrować. Mimo to, wady blakną w obliczu miodziku, jaki wypływa z gry. Doskonałe wykonanie świetnego pomysłu to sto procent sukcesu, ale przecież nie można wymagać, by gra nie miał wad.

Jest także jeszcze jedna zaleta, o której raczej się nie wspomina dość często. Po pierwsze dlatego, że dla niektórych to wada, a po drugie bo często nie występuje w ogóle. W grze nie uświadczymy brutalności. Kiedy stworek spada z wysokości, to rozpłaszczy się jak plastelina. Herdy potraktowany podbródkowym, spada na ziemię i przez chwilę siedzi otumaniony. Ktoś kiedyś napisał, że w kreskówkach jest dużo brutalności, natomiast w świątku gier taka pozycja jak Herdy Gerdy uchodzić może (gdyby nie poziom trudności) za pozycję dla dzieciarni.

Czas na podsumowanie i wyjaśnienie oceny. Gra jest bardzo dobra, ale nie doskonała. Jest prekursorem swego gatunku i obecnie nie ma lepszej pozycji, łączącej w ten sposób elementy zręcznościówki i gry logicznej. Ma jednak jeden poważny błąd (kamera), a także jedną wadę, o której jeszcze nie wspomniałem. Chodzi mi o grono odbiorców. "Z fizjonomii", gra wygląda, jakby była pisana dla dzieci, ale tak naprawdę jest dla nich o wiele za trudna (sam niekiedy miałem problemy). Nie każdy zaś "dorosły" gracz będzie chciał przewędrować pół wyspy, by obudzić śpiącego ojca i może się na początku zniechęcić. Jednak jak mawiał mistrz Yoda "po wielkości mnie sądzisz?!" i każdy wie, co było dalej. Dlatego na końcu pragnę polecić tę grę wszystkim. Nawet jeśli komuś podczas czytania nie przypadła do gustu, to niech najpierw zagra, a potem osądzi.

Natomiast co do agresji, to myślę, że są przyjemniejsze sposoby na rozładowanie tej negatywnej energii. Na przykład uprawiając... hmm Jogę oczywiście. Tak, tak - na bieganie jestem stanowczo za stary.

Flik

PlayStation 2

Śliczna i nowatorska - jak kiedyś pierwszy Tomb Raider...

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Core Design
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

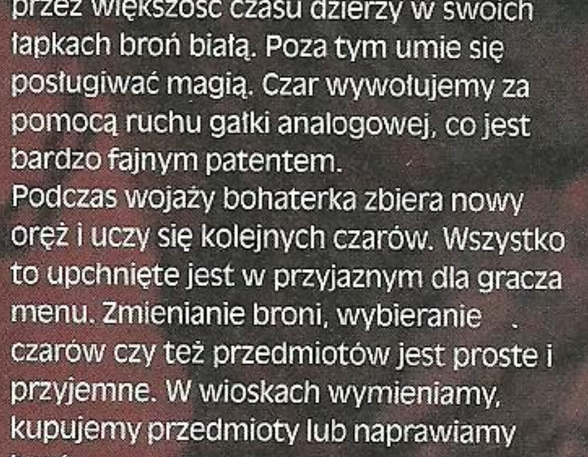
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

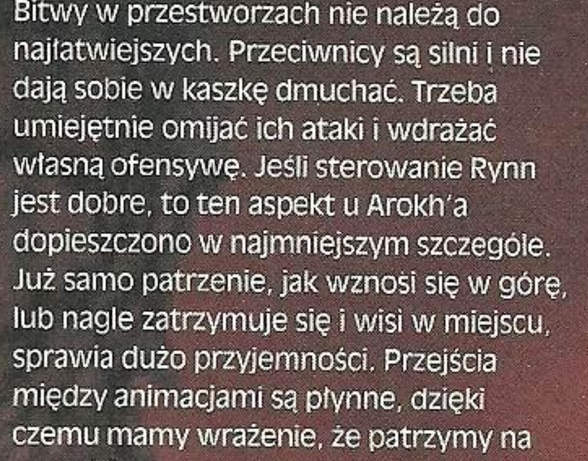
8.9

Chcę podziękować mojej Asi za pomoc w powstawaniu recenzji i opisu oraz odwalenie najczarniejszej roboty maszynistki i korektora. Bez Ciebie nie dałbym rady.

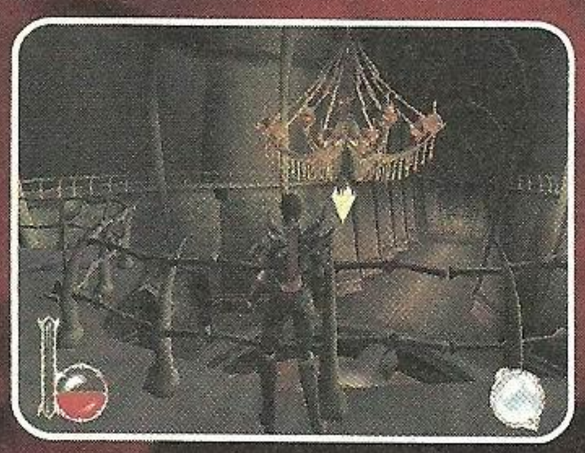
Świat Drakan - The Ancient's Gates to ośnieżone góry, prastare lasy, zamki i ich ruiny... Nie ma co narzekać że ciągle tylko korytarze i podziemia.

Po co zżerać chude, wypucowane kobietki. Smoki doskonale zdawały sobie sprawę, iż przyszłe królowe są szkolone po to, aby zaspokoić wszystkie zachcianki swoich mężów. Również te żołądkowe.
Taki potwór po zawleczeniu swojej ofiary nakazywał przygotowywać sobie śniadania do łóżka i przekąski, nie wspominając o obiadach i kolacjach. Poza tym, zawsze coś musiało zostawać w przypadku, gdyby smok przebudził się w nocy i miał ochotę schrupać sobie na przykład wcześniej przygotowane stado owiec.
Ale dziś nie będziemy rozprawiać o kulinarnych walorach smoczego życia. Przed nami Drakan The Ancient's Gates. Gra, w której smoki przedstawione są zgoła z innej, bardziej przyjaznej perspektywy. Ba, dają się nawet dosiadać pięknym kobietom i wcale nie mają ochoty ich zjeść.
DAG jest przygodówką z mocno zaznaczonymi elementami zręcznościowymi i RPG. Gra korzysta z najlepszych wzorców. Nie będzie przesadą stwierdzenie, że jest to odpowiednik The Legend of Zelda: Ocarina of Time na PS2. Rynn to taki Link w przebraniu, a smok Arokh, to wierny koń, na którym przemierza wielkie przestrzenie.
Arokh i jego pani Rynn mają bardzo ważne zadanie do wykonania. W krainie Drakan nie dzieje się dobrze. Wioski i miasteczka są równane z ziemią przez nieznane moce. Para przyjaciół zamierza zająć się tym problemem. A to Ty, graczu, pokierujesz ich losami.
Oprócz głównego wątku będzie możliwość wybrania się na wiele pobocznych questów. Rynn rozmawia z wieloma postaciami i może przyjmować ich zlecenia. Daje to pozorne, choć niezwykle przyjemne uczucie wielkiej swobody. Za to nigdy nie będzie nam dane rozwiązywanie skomplikowanych zagadek. Większość zadań polega na dotarciu w jakieś miejsce, odnalezieniu przedmiotu lub zniszczeniu bossa.
Rynn jest bardzo zdolną istotką. Zwinna, szybka, każdy jej ruch przepełniony jest gracją. Sterowanie jest dość dokładne i nie sprawia większych problemów. Porównanie do Lary Croft aż ciśnie się na usta. Oczywiście w konwencji fantasy. Rynn nawet z twarzy przypomina sławną panią archeolog. Szkoda, że autorzy nie pokusili się tutaj o trochę więcej inwencji twórczej.
Zamiast dwóch gunów, nasza bohaterka przez większość czasu dzierży w swoich łapkach broń białą. Poza tym umie się posługiwać magią. Czar wywołujemy za pomocą ruchu gałki analogowej, co jest bardzo fajnym patentem.
Podczas wojaży bohaterka zbiera nowy oręż i uczy się kolejnych czarów. Wszystko to upchnięte jest w przyjaznym dla gracza menu. Zmienianie broni, wybieranie czarów czy też przedmiotów jest proste i przyjemne. W wioskach wymieniamy, kupujemy przedmioty lub naprawiamy broń.
Nie są to jedyne aspekty erpegowe. Uzyskane punkty doświadczenia gracz może ładować w dowolną zdolność Rynn, co powoduje, że dla każdego z Was gra będzie trochę inna. Ataki, łucznictwo, zdolności magiczne - jest tego trochę. Rynn biega po lokacjach na swoich zgrabnych nóżkach i załatwia przyziemne sprawy. Nawet te "czyste" rejony są odwiedzane przez nieprzyjazne istoty, więc co chwilę musimy stoczyć mały pojedynek. Wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym. Rynn zna kilka cięć mieczem i potrafi blokować ataki przeciwników. Mili autorzy dodali nawet system lokowania. Wciskając R2, zaznaczmy najbliższego przeciwnika, dzięki czemu możemy go okrążać i bezproblemowo tłuc. Autorzy postarali się o odpowiednią inteligencję nieprzyjaciół, choć już standardowo zdarzają się wpadki. Niektórzy przeciwnicy z natury nie grzeszą inteligencją i spostrzegawczością, lecz czasami są wręcz ślepi. A to już przesada stać piętnaście metrów od wroga i bezkarnie ładować w niego strzałami. Umówmy się co do jednej rzeczy. Jeśli w grze występują smoki, to musi ona zawierać możliwość jazdy lub latania na nich! To czego nie było w takim Dragon Riders, jest tutaj. Rynn dosiada swojego wielkiego przyjaciela i zwiedza na nim cały przeogromny świat. Jest również walka powietrzna i to jaka! Arokh zieje ogniem, spala przeciwników, wznieca pożary! Używa nawet pięciu rodzajów czarów: ognia, lodu, błyskawic, dźwięku i ciemności.
Bitwy w przestworzach nie należą do najłatwiejszych. Przeciwnicy są silni i nie dają sobie w kaszkę dmuchać. Trzeba umiejętnie omijać ich ataki i wdrażać własną ofensywę. Jeśli sterowanie Rynn jest dobre, to ten aspekt u Arokh'a dopieszczono w najmniejszym szczególe. Już samo patrzenie, jak wznosi się w górę, lub nagle zatrzymuje się i wisi w miejscu, sprawia dużo przyjemności. Przejścia między animacjami są płynne, dzięki czemu mamy wrażenie, że patrzymy na prawdziwego smoka. Nie jestem jednak pewien, czy ktokolwiek widział choć jednego. Hehe...
Nie można nie wspomnieć o uczuciu, jakie towarzyszy przeskoczeniu z kierowania Rynn na Arokh'a. Zwiedzając świat naszą panią wszystko jest... Wielkie! Ale odkrycie, co? Idzie się w jedną stronę, idzie i nie widać końca. Zdaje się, że obejście całego tego świata jest wręcz niemożliwe. A jednak. Wsiadamy na grzbiet smoka i okazuje się, jak niesamowicie szybko można podróżować z jednego końca uniwersum na drugi.
Arokh to taki odrzutowiec. Pierwsza klasa. Grafika, nawet jak na tak długo tworzony produkt, przedstawia się wyjątkowo smakowicie. Powiem tyle: im dalej, tym lepiej. Obszary, po których się poruszamy, są wielgachne, ale to już wiecie.
Lewitujące gdzieś wysoko głazy. Zamglony, duszny las, pełen ogromnych, prastarych drzew. Ciasne, śmierdzące groty. Długaśne, na w pół zalane jaskinie; zimne lochy. Przy siedliskach potworów płoną ogniska. Gdzieś dalej ludzkie głowy ponabijane na palach. Mroźna kraina, z istotami przypominającymi Yeti. Wyspy, na których ciągle pada deszcz i błyskają





Arokh - smok Rynn - to bardzo fajnie pomyślana postać. Nie jest głupkowatym, wielkim stworem, a prawdziwym przyjacielem i doradcą.



Liczba broni, którymi włada Rynn i jej garnitur ciosów będą w stanie zaspokoić każdego fana gier przygodowo - zręcznościowych.

Znaczą część gry podróżujemy na smoku, a także toczymy walki powietrzne. Smoczysko zieje ogniem, pikuje... Jest extra!

Drakan

the Ancients Gates

Smoki. Zastanawialiście się kiedyś, dlaczego smoki porywają piękne księżniczki? Od razu odrzućcie myśli o celach konsumpcyjnych. Wolne żarty. Istnieje inna teoria, do której osobiście się przychylam. Księżniczki były porywane dla walorów gastronomicznych.

pioruny.
Przeciwieństwem tego wszystkiego są spokojne krainy. Zamiast wszędobylskich potworów, na każdym kroku spotykamy przyjaznych nam ludzi. Żywe kolory, zielona trawa, mały smoczek zakreśla okrąg nad głową. Czujecie ten klimat? Liczba polygonów wpakowanych w postacie i przeciwników jest imponująca. Zmiana broni, tarczy lub pancerza odbije się na wyglądzie samej Rynn. Projekty przeciwników i ich animacja też są niczego sobie. Wielgachne jaszczury, gigantyczne lodowe istoty i Desert Lords - musicie wiedzieć, że w każdym przypadku wszystko jest na najwyższym poziomie. Pełne szczegółów i smaczków (mimika!). Widać, że autorzy naprawdę się przyłożyli. Wady? To PS2 i już znudziło mi się ciągłe pisanie o słabych teksturach, które ciągle się powtarzają, a do tego niektóre są w bezczelnie niskiej rozdzielczości. Eh, przypomina się Nintendo 64. Za to liczba klatek animacji nigdy nie spada poniżej dopuszczalnego minimum. Nawet podczas najgorętszych potyczek, można grać bez przeszkód.
Spójrzcie na Arokh'a, jak sobie stoi. Nie jest twardy, jak jakiś posąg. A to potrząśnie głową, przekręci ją albo w ogóle wystartuje sobie i zacznie sprawdzać okolicę na własną rękę. Naprawdę odnosi się wrażenie, że jest żyjącą, samodzielną istotą.
I wiecie co? Nawet dźwięki wyszły niezgorzej. Muzyka to standardowe dla takich przygodówek melodie, które mają wypełnić tło. Ani nie wpadają w ucho, ani nie drażnią, jednak mają to, czego im potrzeba. To coś pozwala łatwiej wejść w wydarzenia dziejące się po drugiej stronie ekranu. Dialogi, choć nie wszystkie, wypowiadane są stosownie do sytuacji i wypowiadanych treści. Nawet Arokh od czasu do czasu z dystansem wycedzi coś przez zęby. Kiedy Rynn przywołuje go głośnym krzykiem, ten drażni się z nią: "Nie wyj tak!". To jest po prostu... iiii... takie niesamowite! Wszystko w tej grze (ciągle muszę sobie przypominać, że to JEST gra) zaprojektowano tak, aby wywoływać wrażenie patrzenia na żyjący świat.
Drakan The Ancient's Gates jest jedną z najbardziej spójnych i dopracowanych gier, w jakie miałem ostatnio przyjemność grać. Trudno przyczepić się do czegokolwiek. Drakan to prawdziwy tytan, który może swobodnie konkurować o miejsce na półce gracza z takim Baldur's Gate. A nic na to nie wskazywało, prawda? Uhh, zabrakło mi już ciepłych słów, jakimi mógłbym obdarzyć Drakana. Może tak... Aby ukończyć Drakana będziecie potrzebowali 30-40 godzin. Na co jeszcze czekacie?

o.g

PlayStation 2

Świetna gra przygodowo-zręcznościowa w klimacie fantasy!

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Surreal
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

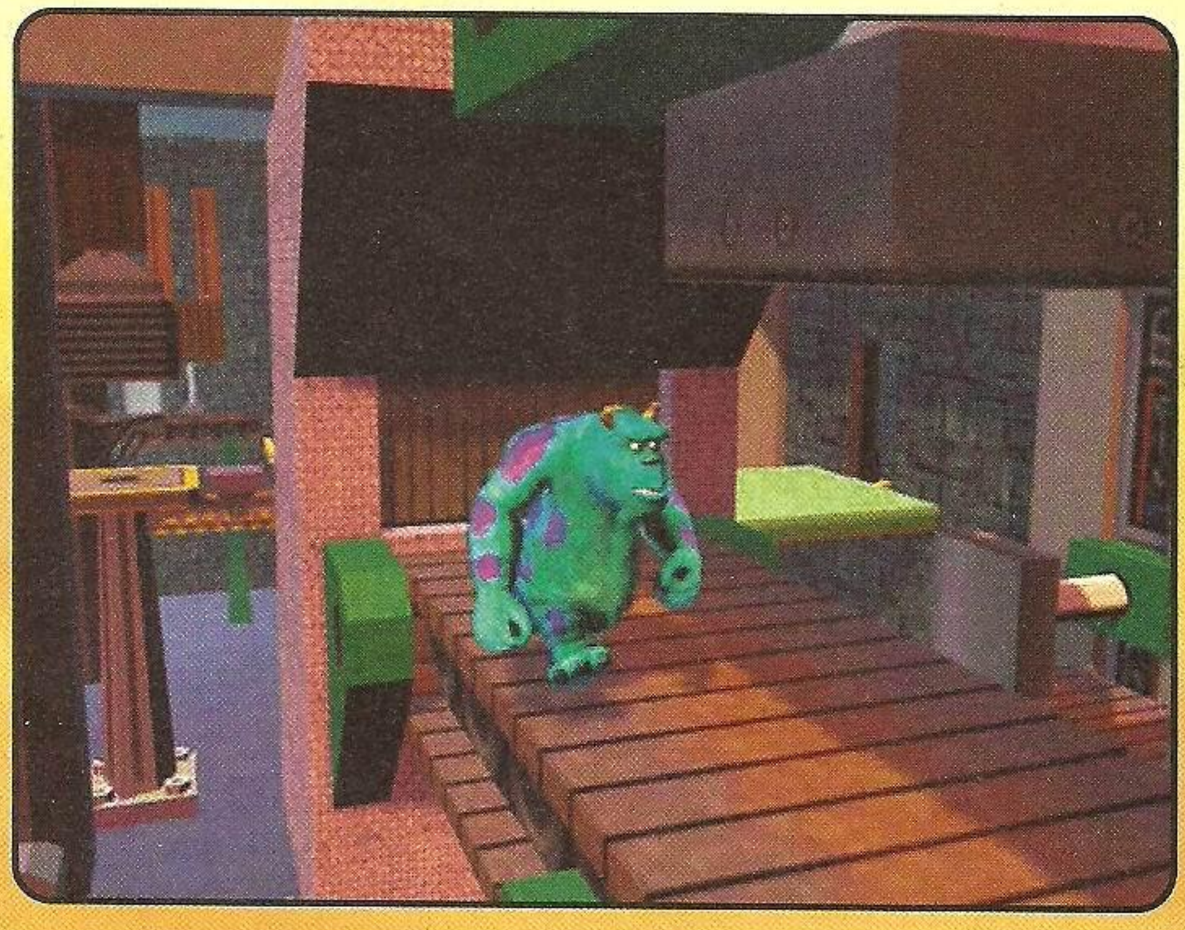
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.5

Monsters INC

Straszne jest życie potworów w Monster Inc. Nie dość, że ich praca związana jest z ciągłym narażaniem się na kontakt z "toksycznymi" dziećmi, to jeszcze trzeba posiadać zdolności aktorskie.

Mimo wysokiej rozdzielczości i ładniejszych tekstur, Monster's INC na PlayStation 2 nie zasługuje na miano gry next-genowej.



Oprawdy trudno pozazdrościć im fachu etatowego straszyciela. Ale cóż, tylko w taki sposób można zdobyć energię potrzebną do zasilania miasta, w którym mieszkają. Energię tę pobiera się oczywiście z krzyków przerażonych maluchów. Ktoś musi odwalać brudną robotę, a tym ktosiem jest nie kto inny, jak włochaty Sulley i jego kumpel Mike "zielona głowa".
Monster Inc. na PS2 jest niemal dokładnie tą samą grą, co wersja na szaraka. Niemożliwe - powiecie. A jednak. Zmieniono tylko modele głównych postaci i podciągnięto rozdzielczość. Poziomy, a nawet tekstury są dokładnie te same. Zwiedzamy takie lokacje, jak park, miasteczko nocą, czy port. Co na PSX wyglądało całkiem znośnie, na PS2 nie zachwyca i wydaje się po prostu słabe. Przynajmniej muzyczka przygrywająca podczas zabawy nic nie straciła (bo i niby jak?).Schemat rozgrywki pozostał. Skaczemy po platformach, zbieramy puszki i straszymy dzieci. Po napełnieniu paska do odpowiedniego poziomu (musi odpowiadać kolorowi malucha, którego chcemy przerazić) podchodzimy do ofiary i rozpoczynamy harce. Szybko naciskamy pojawiające się na ekranie przyciski, a nasz potwór poci się, aby jak najlepiej wystraszyć mikrusa. Możliwości jest wiele. Sulley założy na głowę papierową torbę, podświetli latarką swoje oblicze lub huknie. Mike zacznie wrzeszczeć, ukłuje się palcem w oko albo zatrzęsie. Pod koniec robimy fatality i mamy już naładowaną baterię.
Gra jest bardzo schematyczna. Nie uświadczymy tu zagadek, trudnych questów, nagłych skoków poziomu adrenaliny czy skomplikowanej fabuły. Za ukończenie kolejnych poziomów jesteśmy nagradzani krótkimi scenkami z filmu. Aby nieco urozmaicić sobie nudnawą rozrywkę, możemy wsiąść udział w kilku wyścigach. Ogólnie rzecz biorąc gra zdecydowanie przeznaczona jest dla najmłodszych posiadaczy konsol.

o.g

PlayStation 2 — *Niemal identyczna, jak wersja na PSOne.*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Disney
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.5

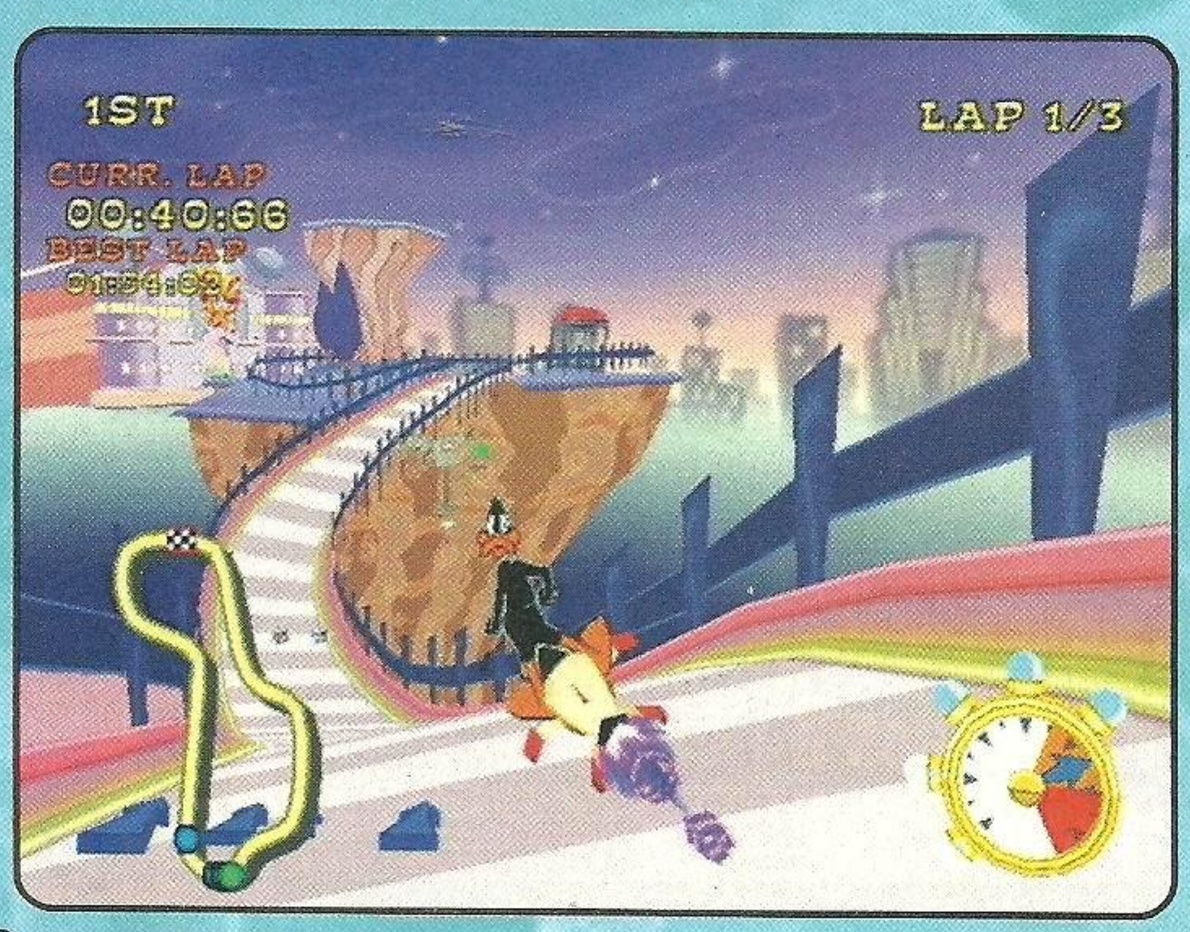
Looney Tunes: Space Race

Który doktorek powiedział, że Wipeout jest najlepszym future racerem na PS2? A na czym to my niby latamy w Looney Tunes Space Race?

Na rakietach! I to do tego w miejscach porozmieszczanych w kosmosie. Ja i moi kumple zebraliśmy się, aby wreszcie pokazać, kto tu naprawdę rządzi i jak powinno się jeździć. Wzięliśmy to, co każdy miał pod ręką i udowodnimy, że nie trzeba mieć antygrawitacyjnych dziwadeł, żeby dobrze się zabawić. Duffy ma rakietę, Sylvester skuter, Sam ujeżdża Harleya, a Wilie dosiada gigantycznego fajerwerka. Lepiej weźcie nas na poważnie! Przybraliśmy wojenne ubarwienie w cell shading i jesteśmy uzbrojeni po zęby. Na nasze rozkazy czekają kowadła, fioletowe słonie, fortepiany z popiersiami, samonaprowadzające rakiety, czarne dziury i... Ale o tym sami się przekonacie. Po co odkrywać wszystkie sekrety. Najlepszy jest atak z zaskoczenia. Tak się u nas robi międzygalaktyczne zawody.
Trasy załatwiliśmy po znajomości. Będzie biegun północny, Mars, futurystyczne miasto, Acme... Statyści też się postarali – na wszystkich lokacjach coś się dzieje. I dobrze – jest na czym oko zawiesić. Lokacje są stylowe, bogate w drobne smaczki.
Żeby nie być gorszym od tych mięczaków z Wipeout'a my również zamontowaliśmy sobie hamulce aerodynamiczne.
Do komentowania naszych zmagań zaprosiliśmy Lolę (she's hot!), nie zabraknie więc fachowego dogadywania. A i reszta też nie oszczędza gardeł. No, oprócz kojota –od zawsze był małomówny i pokazuje swoje kwestie na malutkich karteczkach. Muzyczka też musi być. I to jaka! Powiem jedno – nie odwalamy chały. Lecimy dalej. Tournament to właśnie nasze zawody. Bierzemy udział w kilkunastu wyścigach. Na torze rządzą różne reguły. A to można cały czas przyśpieszać, a to nie trzeba zbierać skrzynek, bo każdy ma swój arsenał przy sobie. Można oczywiście wybrać jeden wyścig, aby poćwiczyć. Są jeszcze Acme Events, gdzie umawiamy się, na jakich zasadach jedziemy.
Za wygrane wyścigi dostaniecie Tokeny, za które będziecie mogli wykupić różne różności w Galerii. Na przykład nasze animacje. W końcu jesteśmy gwiazdami... Ale to wszystko robimy tylko dla Was. Mamy nadzieję, że spodoba się Wam gra o naszych wyścigach.

Bugs

P.S. Od redaktorów Neo Plus: Space Race jest naprawdę świetną grą. Polecamy!



PlayStation 2 — *Jeśli nie mieliście przyjemności z wersją na DC - polecamy!*

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Infogrames
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.9

Parappa the Rapper 2

"Kick, punch, it's all in the mind!". Parappa ze swoim składem po kilku latach przerwy wraca na ekrany telewizorów - tym razem dzięki mocy PS2. Liroy - czy ty czujesz to?!

Sala kinowa spowita w ciemnościach, niewyraźne sylwetki widzów. Na ekranie pojawia się przerażające monstrum, na twarzach widzów maluje się przerażenie... Wszystko to jakieś znajome... Deja vu? Poniekąd - oto nowa gra muzyczna z sympatycznym psiakiem w roli głównej. W PtR2 spotykamy całą znaną z poprzednich gier ekipę - między innymi Mistrza Cebulę (tym razem w karate miłości), zespół The MilkCan, wielką miłość Parappy - Sunny Funny, a także kilka postaci ze starszego pokolenia.

Fabuła... No jest. Makaron! Całe jedzenie w mieście Parappy zmienia się w makaron! Nasi przyjaciele mają już dość makaronu, na jego widok dostają mdłości. Aby rozwikłać zagadkę wszechobecnych kluch, musimy wspiąć się na wyżyny artyzmu i wyśpiewać odpowiednie frazy na kolejnych ośmiu planszach.

Jak tego dokonać? Uwierzyć w siebie i powtarzać sekwencje wydobywających się z ust mistrzów poprzez odpowiednie wciskanie guzików pada. Tuż przed kolejną planszą można chwilę potrenować wraz z przyjacielskim magnetofonikiem, co już za trzecim razem doprowadza do szału. W trakcie "właściwego nawijania" pojawiają się oceny mistrzów: awful, bad, good i cool. Przejście do następnej planszy zapewnia ocena co najmniej dobra. Co drugą planszę odwiedzamy dojo Pana Cebuli i w prostej mini-gierce rozbijamy kolorowe płytki, wyciągane przez małych pomagierów.

Brzmi znajomo, prawda? Aż nadto. Przykro mi to pisać, ale Parappa 2 zawodzi oczekiwania. Parappa 2 ssie! Kawałki pozbawione są lekkości i uroku znanego z pierwszej części, są po prostu... Nijakie!. Wpadają w prawe ucho i od razu wylatują lewym, nie ma ochoty się do nich wracać - w przeciwieństwie do rapu Mistrza Cebuli z pierwszej części! No i mają naprawdę niewiele wspólnego z rapem. Chyba, że weźmiemy pod uwagę piskliwy i szczekający głos Parappera. Grafika również jest identyczna jak te z poprzedniczek - postacie są w dalszym ciągu "papierowe", lekko podciągnięto i wygładzone kontury, zastosowano idealne przejścia między odcieniami kolorów. Czy należy poprawiać to, co już jest znakomite - zapytacie? Oczywiście, że nie! Jednak do wykorzystania mocy konsoli jest bardzo, ale to bardzo daleko. Ciekawe, co zmusiło Sony do wydania PaRappy 2 na PS2 - przecież ta pozycja śmigałaby bez bólu na wysłużonym PSX!

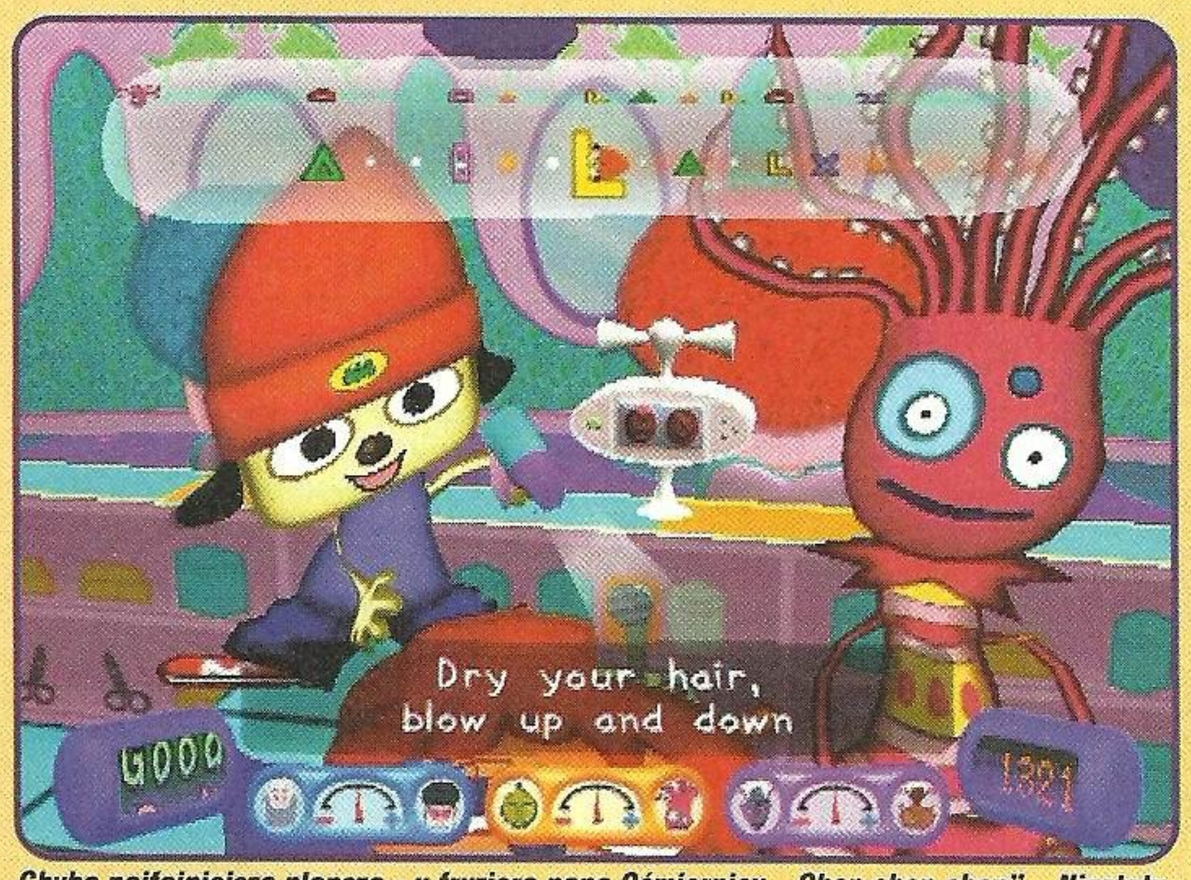
Co ratuje tę grę? Tryb rozgrywki przeznaczony dla dwóch osób, w którym spokojnie można porapować ze znajomym bądź z przeciwnikiem konsolowym przez około 20 minut? Hmm, niespecjalnie. Chyba tylko zabawne przez chwilę filmiki. A później już nie ma nic. Tylko zawiedzione nadzieje. Bo całą grę można ukończyć w godzinę, a gdy ominiemy filmiki, to w pół. I nie ma się ochoty do niej wracać, nawet mimo tego, że na tych samych planszach można rapować kolejny raz z trudniejszymi sekwencjami wokalnymi. Zamiast dobrego spaghetti, Sony zaprezentowało odgrzewany kotlet. Pudło. Lepiej odwiedzić kino i po raz kolejny obejrzeć niesamowitego "Władcę Pierścieni", a zaoszczędzoną kasę odłożyć na Virtua Fighter 4. Nawet nie chcę myśleć o kolejnej części. Stop. Czas poszukać pierwszej części Parappy na dnie szuflady (przecież będzie działać na PS2), a o "nowym" zapomnieć.

Majkel

Masaya Matsuura to człowiek odpowiedzialny za kilka gier muzycznych znanych użytkownikom konsoli firmy Sony. Parappa The Rapier (1996) dzięki nietypowemu podejściu do przedstawienia postaci, rewelacyjnym kreacjom (Chop Chop Master Onion, Cheap Cheap Cooking Chicken) i wspaniałej ścieżce dźwiękowej, stał się dużym przebojem. Sukces Parappy skłonił MM do stworzenia przygód gitarowej heroiny - Lammy.

"Um Jammer Lammy" (1999, PSX) przeszło na rynku właściwie bez echa, choć w znacznym stopniu rozwijało serię. Wiadomo - wpadający w ucho hip-hop to nie to samo, co dźwięki wydobywane z gitary. Rok później zaatakował "Vib Ribbon" (2000), znany też jako "królik na cracku". To ekstremalnie dziwna gra, w której dzięki kombinacjom 6 guzików pokonujemy wszelkiego rodzaju przeszkody terenowe.

Wyżej wymienione gry stanowią dziś trudno dostępne w Polsce rarytasy.



Chyba najfajniejsza plansza - u fryzjera pana Ośmiornicy. „Chop chop chop"... Niestety - kawałki są zwyczajnie słabe.

PlayStation 2

Ta gra z powodzeniem mogła być wydana na PSOne.

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Sony
- *Liczba graczy:* 1-2

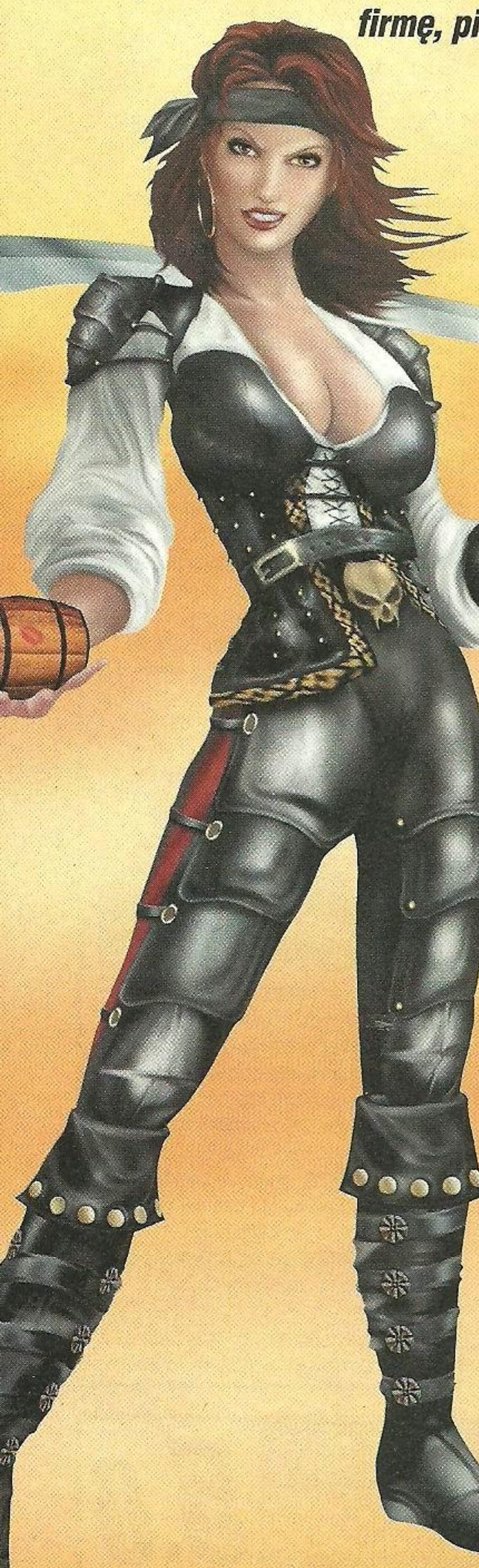
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Pirates
The Legend of Black Kat

Mądrzy ludzie przesiadujący nad tym, co w języku polskim jest poprawne, a co nie, doszli do kilku wniosków, o których pewnie chcielibyście wiedzieć. Otóż na przykład można już mówić "włanczać". Słowo zostało dopuszczone do języka. Z innych ciekawostek - słynne słowo na "ch" ma teraz drugą poprawną firmę, pisaną przez samo "h".

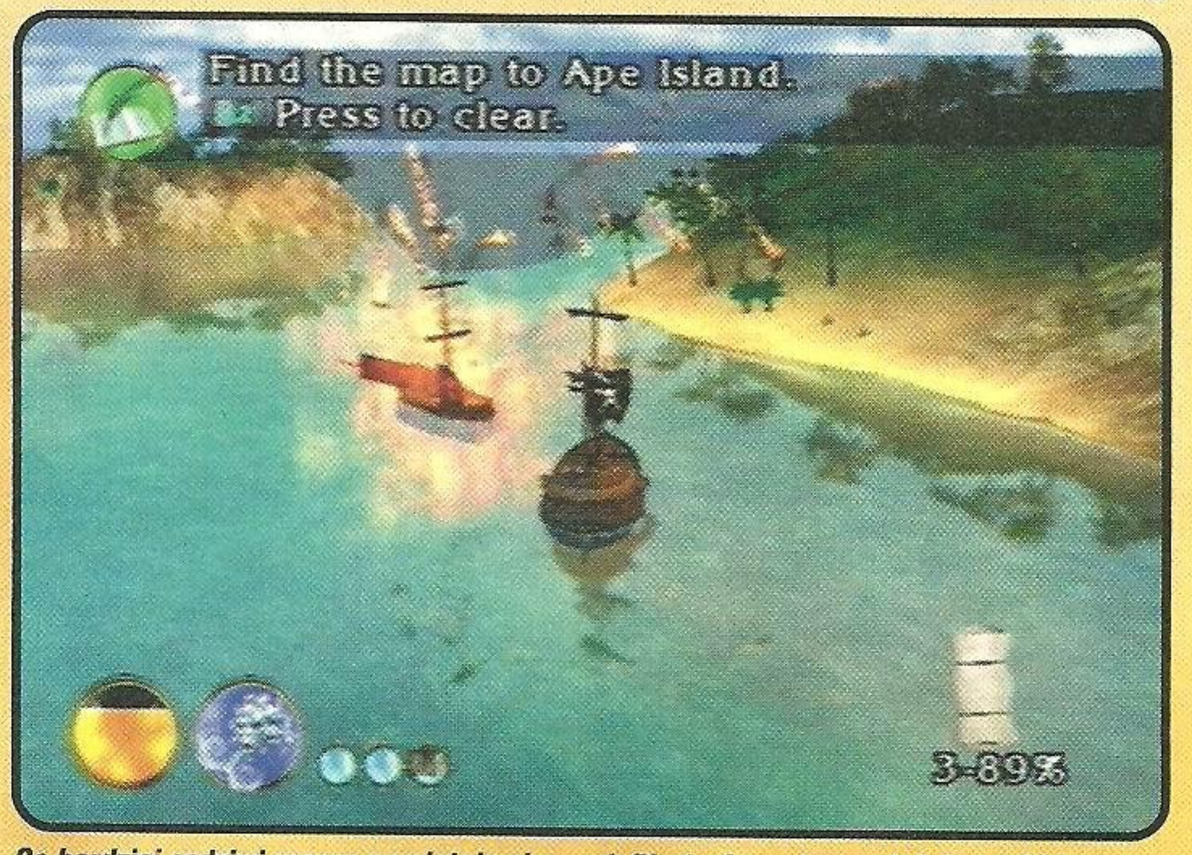


My dziś mamy dla Was propozycję wyprawy na słoneczne Karaiby, gdzie grasuje Czarna Kotka. Jej pierwowzory pewnie używały wielu brzydkich słów i nie mówiły zbyt poprawnie. Natomiast Czarna Kotka zachowuje się nienagannie.

Pirates: Legend of Black Cat to propozycja Westwood Studios, która ma już teraz zagrozić takim potentatom jak Galleon, czy Maximo. Jeśli zaś chodzi o dokładne porównania, postanowiłem przedstawić je w formie chronologicznych impresji z gry, czyli de facto opowiedzieć jak w Pirates: Legend of Black Cat się gra.

Zaczynamy spokojnie od zapoznania się z historią. Niby filmik o klasę gorszy od tego, jaki rozpoczynał kiedyś Soul Blade na PSXa, ale klimat ten sam. Przeplatające się sceny z życia piratki, fajne scenografie, dynamika - niczym początek serialu. W tym wszystkim wrażenie... określane czasem mianem "great adventure", czyli wielka przygoda. Pachnie wszystko takimi filmami, jak "Goonies", "Córka Pirata", "Zorro"... Rozumiecie - przygoda.

Zaczynamy grę. Najpierw filmik o tym, jak



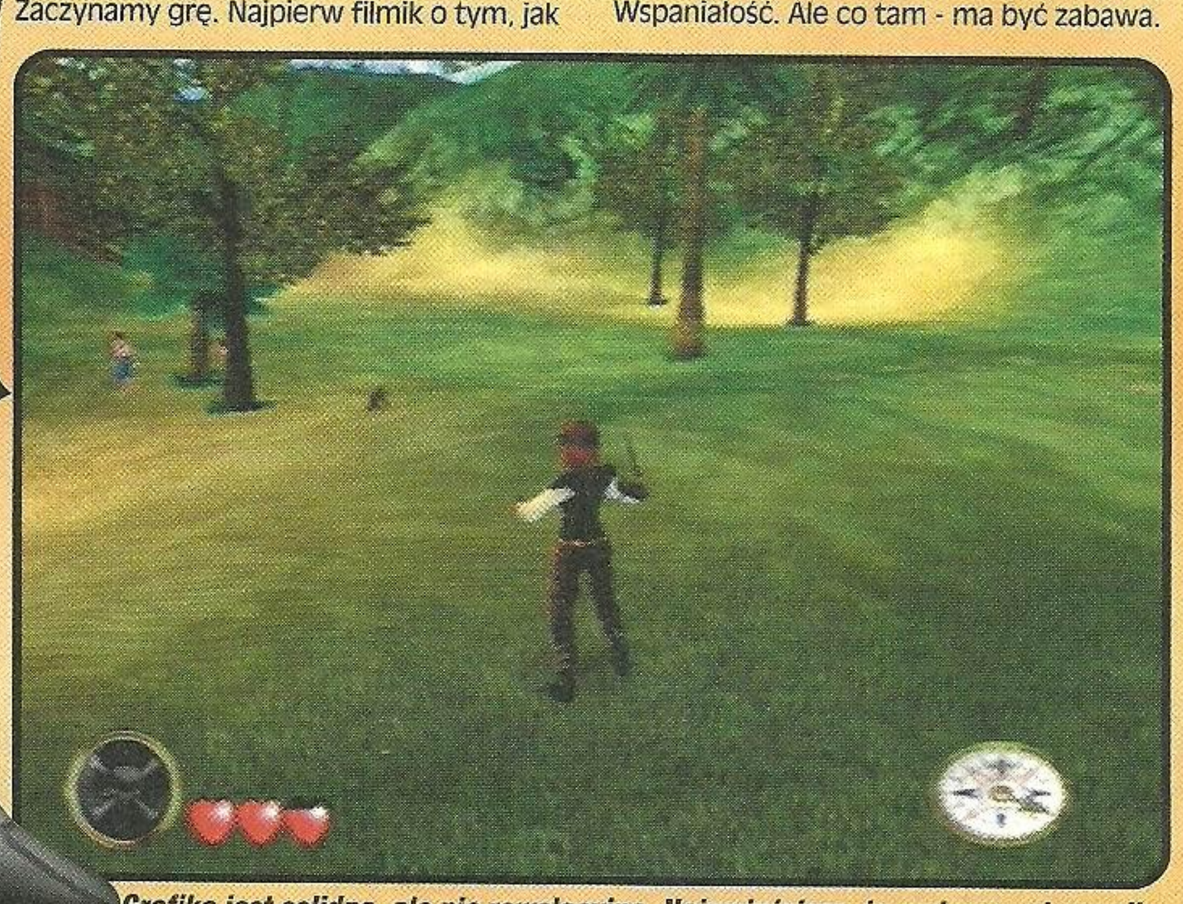
Co bardziej sędziwi gracze pamiętają słynnych Pirates! na starego jak świat C64. Później pojawił się remake - Pirates of the Barbary Coast na Amisię i Peceta.

to umiera stary gubernator wyspy, a jego córka jest w prostej linii potomkiem słynnej piratki. Oglądamy napuszoną scenę odgrzebania spod podłogi starej flagi mamusi i doczytujemy ostatnie słowa testamentu ojca: "Musisz odwiedzić grób swej rodzicielki". Mamy już klimat w pełni - Indiana Jones. Idź tu, tam Ci powiedzą, gdzie iść dalej. I potem znowu dalej. Stary schemat.

Ale nic to - mówimy słowami Michała Wołodyjowskiego - i odpalamy grę. Na ślicznej wodzie, opodal piaszczystego brzegu wyspy kołysze się nasz stateczek. Już po krótkiej chwili przekonujemy się, że można nim sterować i dokonujemy kilku manewrów. Przypomina to wszystko kierowanie samochodem. Jakakolwiek wiedza o żeglarstwie się nie przyda. Statek strzela (z początku) tylko na boki, popłynie w każdą stronę i skręca niemal w miejscu. Wspaniałość. Ale co tam - ma być zabawa.

Na początek dwa stateczki do strącenia. Pływamy sobie między nimi i nasuwamy z dział - przypomina to raczej Twisted Metal, albo Vigilante, niż bitwę morską. Ale bawimy się. Już wiemy, że trzeba będzie znaleźć jakiś kruczek, bo złożone taktyki to w tej grze abstrakcja (np. ustawianie się z wiatrem, itp). Działa tylko ustawianie się im przed dziobem, albo za rufą. Gdyby jeszcze nie pruły, jak motorówy - można by się bawić. Stateczki toną, a my dobijamy do kei przy brzegu. Animowana scenka - paniusia wysiada. Hmmm... Z początku mam wrażenie retrospekcji z Portal Runnera. Jest babeczka, ma broń i biegnie przed siebie. Tylko grafika o pięć klas wyżej.

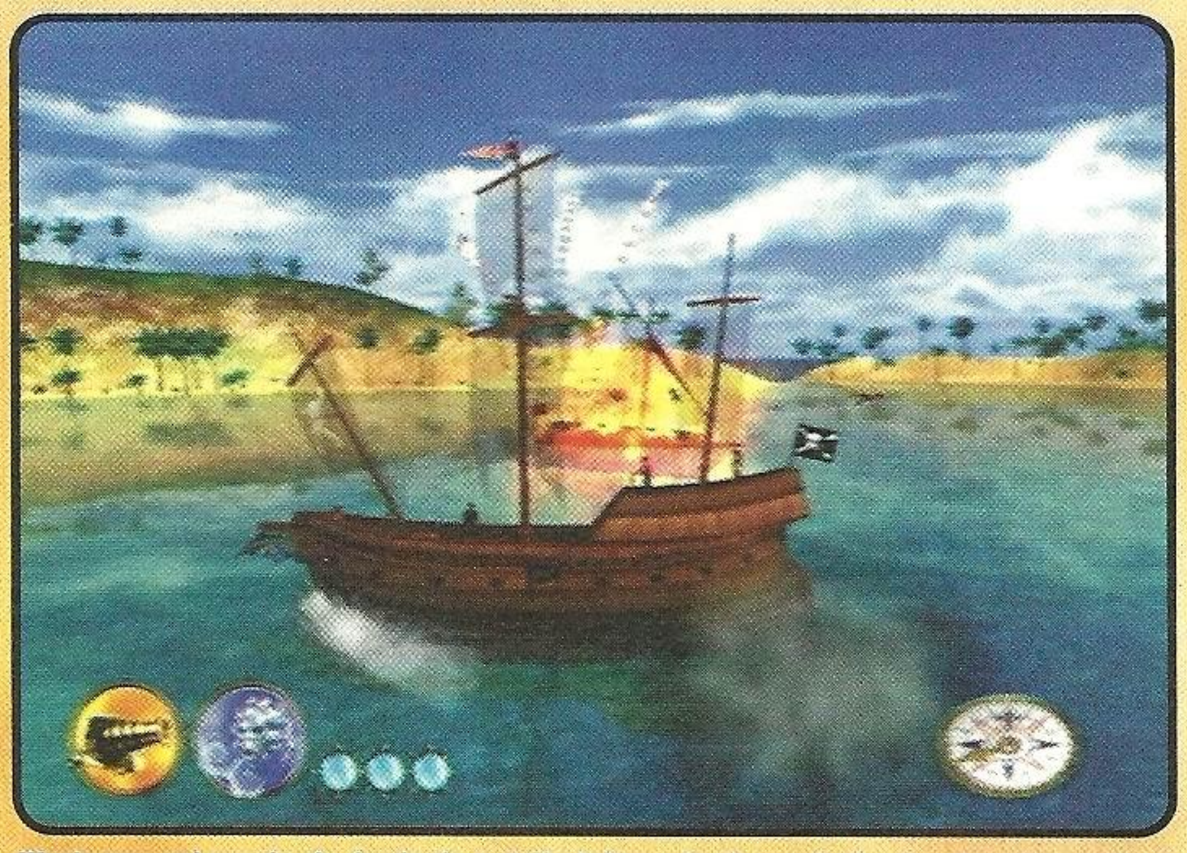
Wreszcie jest czas, żeby się rozejrzeć - śliczna, delikatnie falująca woda, piasek, palmy, słońce... fajnie to wszystko wygląda. Ruszamy się z miejsca i widać kolejny element gry - jest dość pusto, choć przestrzenie spore. Ale Jax&Daxter też miał spore przestrzenie, a jednak radził



Grafika jest solidna, ale nie rewelacyjna. Najważniejsze, że podczas sekwencji lądowych animacja nie chrupie okrutnie.

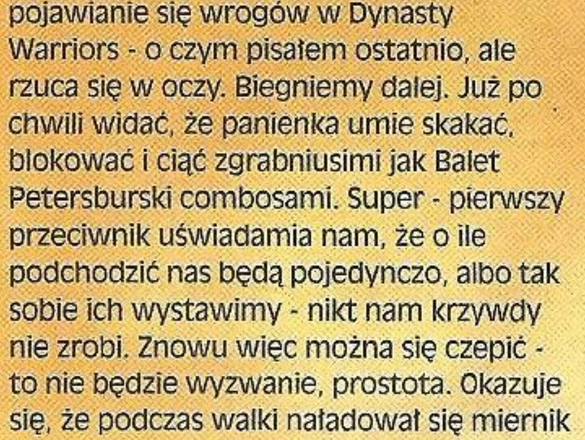
Kobiety Piraci...

Legenda Czarnej Kotki nie wzięła się znikąd. Opowiem Wam o kilku innych piratkach, jakie znała historia.
W roku 1343 król Jan Dobry skazał na śmierć Olivera de Clisson. Jego piękna żona Jeanne i synowie nie posiadali się z "zachwytu", toteż sprzedali wszystko, co mieli i kupili kilka okrętów. Był to trzon ich pirackiej eskadry. Jeanne przez wiele lat była nieuchwytna. Babcie straszyły jej imieniem dzieci nawet sto lat po śmierci piratki.
Natomiast dwieście lat później pojawiła się księżniczka Grainne Burke z Irlandii. Jej rodzina od wieków uprawiała piractwo, a na ich banderach zawsze widniał napis: "Terra Marique Potens" - Potężni na Lądzie i Morzu. Lady Burke jako jedna z pierwszych kobiet założyła zresztą spodnie, siejąc tym ogólne zgorszenie. Powiada się o niej, że podczas abordażu na Kanale La Manche zeszła pod pokład, by urodzić dziecko, a następnie wróciła do walki i dokończyła rzezi. Potem zarzuciła załodze, że pod jej nieobecność była opieszała, wybrała kilku najbardziej winnych i powiesiła ich na rejach.
Wspomnijmy jeszcze Mary Cabham, która potrafiła tamać w rękach podkowy i trafiać z odległości 25 jardów w podrzuconego hiszpańskiego dublona. Zginęła jednak na Jamajce w tawernie, podczas jednej z pijackich awantur.
Cabham miała jednak towarzyszki: Mary Read, Anne Bonny i Anne Blythe. Mary była wychowywana i ubierana jak chłopiec. Zostawszy piratką wciąż ukrywała swą płeć, aż do czasu gdy poznała pewnego flamandzkiego grajka i zdradziła mu swój sekret. Grajek zaszpanował przed kolegami i wyznał im wszystko. Jeden z członków załogi zarzucił mu kłamstwo, a wreszcie wyzwał na pojedynek. Mary oceniła trzeźwo sytuację swojego ukochanego. Wyzwała na pojedynek załoganta dwie godziny wcześniej i położyła go trupem. Kolejną osobą znającą tożsamość Mary była Anne Bonny, która kiedyś zaczęła zalecać się do niej, jak do faceta...
Natomiast Anne Blythe miała 190 cm wzrostu, wyglądała nad wyraz urodziwie i rzucała się w wir walki ubrana w samą przepaskę biodrową, za którą zatykała dwa pistolety. Ze zdobytych statków uprowadzała urodziwych młodzieńców i wynosiła klejnoty. Do dziś nie odnaleziono jej skarbów. A ona? W 1729 roku poznała pewnego Hiszpana, z którym w środku nocy opuściła swoją załogę i uciekła do Peru, gdzie wiodła żywot farmerki.
Dobranoc, dzieci.



Wzajemne opływanie się, krążenie wokół zdobyczy i salwy z obu burt - oto pojedynek na wodzie. Jest naprawdę w porządku.

sobie lepiej. Na plus dla Pirates: Legend of Black Cat - biegają małpki, latają motylki i ptaszki. Na minus - detale pojawiają się w zbyt małej odległości od postaci. To znaczy - biegniemy przez pole, a tu nagle pojawia się krzaczek, jakieś pięć metrów od postaci. Nie jest to tak irytujące, jak pojawianie się wrogów w Dynasty Warriors - o czym pisałem ostatnio, ale rzuca się w oczy. Biegniemy dalej. Już po chwili widać, że panienka umie skakać, blokować i ciąć zgrabniusimi jak Balet Petersburski combosami. Super - pierwszy przeciwnik uświadamia nam, że o ile podchodzić nas będą pojedynczo, albo tak sobie ich wystawimy - nikt nam krzywdy nie zrobi. Znowu więc można się czepić - to nie będzie wyzwanie, prostota. Okazuje się, że podczas walki naładował się miernik jakiegoś supera. Próbujemy - scena niczym z Matrixa - kamera objeżdża Kotkę, a ona tnie komplecik, który zabija, jakby miała w ręku pioruny, a nie szable. Fajnie.
Zaczynamy się interesować innymi przyciskami. Z czasem okaże się, że babeczka może mieć całkiem pokaźny arsenał broni i zmieniać je, niczym Snake w Metal Gear Solid. A to użyje bombki, a to magicznego piasku, który usypia wszystkich wrogów w okolicy, a to znów ostrzy do rzucania. Radzi sobie dziewczyna, jak może. Na statku też można sobie wybierać sprzęt do użycia. Są różne rodzaje kul armatnich. Np. połączone łańcuchami, do niszczenia takielunku, bomby zapalające, cuchnące,



itp. Można też naprawić poszycie statku i drzewce, a także żagle - jeśli tylko ma się szmaty i drewno. Ale o tym jeszcze nie wiemy - to dopiero początek gry. Bawimy się dalej.
Nagle joypad zaczyna drżeć. Kotka mówi: "Gdzieś tu jest zakopany skarb". Idea fajna. Im bliżej skarbu, tym mocniej joypad się trzęsie. Kiedy znajdziemy miejsce ukrycia skarbu, pojawia się ikonka łopaty, wciskamy L2 i Kotka kopie. Niestety - na pomyśle się zatrzymało. Otóż tak naprawdę, to ciężko wyczuć, gdzie pad trzęsie się najmocniej i każda taka sytuacja kończy się bieganiem w kółko i maniakalnym wciskaniem L2 - jak najszybciej. Jeśli wdepniemy w odpowiednie miejsce, skarb sam wyskoczy. Cóż - inaczej to sobie pewnie twórcy wyobrażali. Wiemy już w tym momencie gry, że Pirates: Legend of Black Cat nawiązuje do klasyki gatunku.
Przedmioty leżą na ziemi, czasem trzeba otworzyć skrzynię ze skarbami. No i zabitym przeciwnikom zabieramy kaskę, która z nich "wyskakuje". Znajomy widok, nie? Dodajmy jeszcze do pełni obrazu, że skrzyń jest kilka rodzajów: drewniane, żelazne, kryształowe, itp. Do każdego typu skrzyni trzeba mieć kluczyk. Najlepiej zapamiętać, gdzie jakie są i potem wrócić.
Zwiedzamy wyspę, odkrywamy teleporter, który przenosi nas do mrocznych Katakumb. Podjazd pod Larę Croft ewidentny, ale korzystamy. Zyskujemy czar deszczu ognia i kluczyk do żelaznych skrzyń. Bez rewelacji, ale ładnie. Do mnie przemówiło bardziej niż Maximo, bo takie egzotyczne, słoneczne, palmiane klimaty lubię. Ale gramy dalej. Okazuje się, że po przybiciu do brzegu, wokół naszego okrętu zaczynają krążyć inne statki. Ale nie strzelają. To miło z ich strony - zatopiłyby nas z miejsca. Czekają aż odpłyniemy. No trudno - takie życie. Po drodze sprzątamy jeszcze małą bazę, odwiedzamy kupca, gdzie obkupujemy się grogiem i ruszamy na zachód, by odbić fortecę ojca. Tu wychodzi podstawowy błąd - kamera. Ustawiamy ją za pomocą prawej gałki. Jeśli płyniemy statkiem, kamera będzie zawsze w tej samej pozycji w stosunku do burty. Jeśli biegamy postacią, zawsze będzie za jej plecami i kamerą skręcamy postać. Bezsensowna niekonsekwencja. Aż się prosi, żeby był jeden przycisk, którym ustawimy kamerę zawsze za postacią. Albo w przypadku statku - kamera patrzyła zawsze w jedną stronę świata. Walki z fortami to jedno, ale walki z innymi okrętami to koszmar. Pokonujemy fort i możemy sobie w nim zreperować statek, dokupić części, zrobić z niego lepszy statek, itp. A potem? Znajdujemy mapę następnej wyspy i wytyczamy nowy kurs... Już po chwili nasza łupina buja się na falach oceanu u podnóża klifu Małpiej Wyspy. Wszystko to skąpane w promieniach zachodzącego słońca.
Przed nami jeszcze wiele mil żeglugi i zwiedzania nowych miejsc. Jak odbieracie tę grę po moim opisie?
Pirates: Legend of Black Cat jest OK. Oryginalniejsza niż Maximo, ale brzydsza. Maximo nie skończyłem, ale Kotkę skończę chętnie. Gra jest mniej zabawkowa, a bardziej realistyczna i pomysłowa. Niezwykle przypadł mi do gustu motyw statków, skarbów i egzotyki. Babeczka też jest fajna, chociaż urodą nie grzeszy. Zaczynamy na archipelagu Wysp Piratów, który naśladować ma Karaiby. Pasiaste koszule, małpy, zakopane skarby. Potem los rzuca nami na prawo i lewo. Odwiedzimy Wyspy Voodoo, Nawiedzone Wyspy - będące cmentarzyskiem dla piratów i ich ofiar. Będzie też Archipelag Zimowy, Wulkaniczny. Ciężko odmówić

grze różnorodności i urody. Klimat magii, skarbów, talizmanów towarzyszy nam na każdym kroku. Forty, gubernatorzy, ciekawe sceny i bitwy morskie też dają do myślenia. No i wzbogacanie statku - super sprawa. To ukłon w stronę RPG. Na plus. Cóż mogę dodać - wciągnąłem się na maksa i będę grał, aż skończę. Z utęsknieniem czekam Galleonu - gry, która może zagrozić Pirates: Legend of Black Cat. Zresztą Galleona zrobili ludzie od Lary Croft. Jest o czym myśleć. Zwłaszcza, że Kotka będzie też na Xboxa. Tak samo, jak Galleon. A te gry da się chyba porównać...

Grabarz

W takich miejscach, jak to na obrazku zapisujemy grę. Można je poznać po papudze. Kto jest najstraszliwszym piratem? „Arrra...arrra....Czarrna Koootka!"

PlayStation 2

Świetna gra przygodowo - zręcznościowa z walkami morskimi.

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Westwood
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

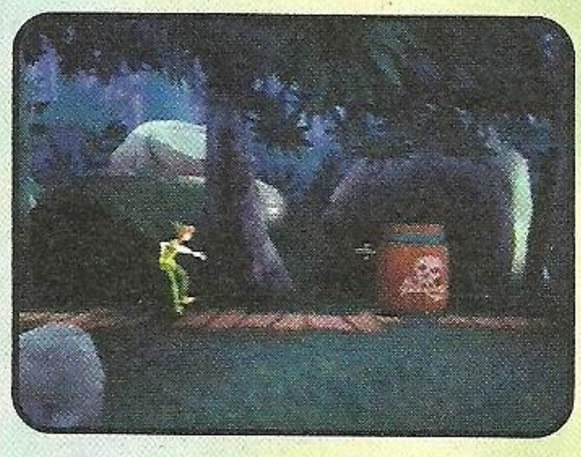
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.5

Peter Pan
Adventures in Never Land

Piotruś Pan jest nie tylko dla dzieci. Starsi też mają swojego Piotrusia tyle, że na poważnie. Wykreowany przez Regisa Loisela komiksowy świat jest brutalny, okrutny, fantastyczny ale też dziwnie rzeczywisty.

My tu jednak mamy sprawę z tym oryginalnym Piotrusiem Panem, w jego rozpowszechnionej i spopularyzowanej przez Disneya formie. Czyli - gra dla dzieci, najmłodszych dzieci. A jak gra dla dzieci, to platformówka jest chyba najodpowiedniejszą formą. Tak więc Peter Pan: Adventures In Neverland (zresztą zrobiony w oparciu o animowany film Disneya pod nieco innym tytułem) jest staroszkolną platformówką na PSOne. I żeby nie było wątpliwości – całkiem niezłą (oczywiście jak dla kogoś, kto nie przekroczył jeszcze magicznego progu dziesięciu lat). Piotruś wraz z Dzwoneczkiem (na niektórych poziomach można nią sterować) poszukują mapy.
Jej części najbardziej wredny z piratów szalejących po morzach i oceanach (może tylko w okolicy jednej wyspy, ale... zresztą, to nieważne) - Kapitan Hak - porozrzucał po całej wyspie i przyległościach (jak na przykład skała Czaski, wioska Indiańska, zatoka). Jak to w tego typu grach bywa ciągle trzeba coś zbierać. Są to piórka, kwiatki i szpule z taśmą filmową (do odkrycia jest mnóstwo urywków z filmu). Piotruś nie byłby Piotrusiem Panem, gdyby nie



potrafił latać. Lata więc prawie cały czas, a chodzić może tylko po drewnianych chodnikach. Jest też całkiem sporo przeciwników – paskudni piraci, mewy, ryby i tak dalej, oraz mnóstwo przeszkadzajek utrudniających zadanie. Bronią Piotrusia jest oczywiście nóż i to jest jedyny przejaw brutalności w tej grze. Zresztą kim byłby Piotruś bez swego noża? Chyba wybrakowanym Piotrusiem...
Poziomem trudności jak i grafiką bajka dostosowana jest do poziomu odbiorcy. Wszystko jest przejrzyste, całkiem ładnie wykonane i animowane. Jak na możliwości PSOne to całkiem nieźle. Dźwięki i muzyczki (Piotruś swoim zwyczajem co jakiś czas pieje z radości) są zabawne i pasują do klimatu po prostu idealnie.
Sterowanie jest banalnie proste, każde dziecko w mig je opanuje. Gra pomaga zresztą młodocianym graczom zorientować się w tym, co robić, a czego unikać, wyświetlając często i gęsto różnego rodzaju komunikaty – szczególnie na początku zabawy. W ten sposób dzieciak szybko może zapoznać się mechaniką gry. Ten tytuł przeznaczony jest tylko i wyłącznie dla dzieci: jest łatwy, przyjemny i kolorowy. Wydaje przyjemne dla ucha dźwięki. Rodzice – kupcie swoim

pociechom Piotrusia, ale też nie zapomnijcie przeczytać im książki! Kuukuuuryyyykuuuuu!!!

Marcellus

PlayStation

FajnyPotruś Pan dla dzieciaków małych i dużych.

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Doki Denki
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

7.0

Digimon: Rumble Arena

Wyszło już kilka gier z Cyfrowymi Potworami w roli głównej, jednak jeszcze żadna nie była nawalanką. Tak czy inaczej wszyscy fani zaraz po zauważeniu tytułu Digimon pobiegli molestować świnkę-skarbonkę. Hej! Poczekajcie! Co tu będę tak sam siedział...

Recenzowana parę miesięcy temu gra Dragon Ball Z była dość słaba (choć i tak fani ją kupili), ale Digimon Rumble Arena jest jednak trochę lepszy. Między innymi dlatego, że nowszy. Ale nie tylko. Fakt, Digimon Rumble Arena to gra prosta jak konstrukcja motyki (a może to było jakieś inne narzędzie rolnicze...), ale to wcale nie oznacza, że fani nie będą chcieli w nią grać. Przecież dla nich została zrobiona, dla nich i tylko dla nich. Nikt kto nie ogląda serialu animowanego, nie czyta komiksów, czy nie zbiera kart i innych gadżetów, nie zechce w to grać.
W Digimon Rumble Arena znaleźć można całkiem sporo Digimonów (ale to chyba naturalne). Jest Gatomon, Agumon, Patamon, Terriemon, Guilmon, Reanmon, Gabumon Veemon, Wormmon i tak dalej i tak dalej... Różnych Monów jest tu dwadzieścia pięć, a te nie wymienione tylko czekają na to aż zostaną odkryte. Zresztą to nie wszystko co można odkryć, są jeszcze proste minigierki (walenie w worek bokserski, koszykówka Digimonów i tym podobne).
Najważniejszy jest tryb dla pojedynczego gracza, to tam przechodząc wszystkie walki odkrywamy kolejne Digimony czy minigierki. Bo domyślacie się, że to prosta nawalanka.
Gra wygląda tak, jak obecnie wyglądają prawie wszystkie tytuły na PSOne. Czyli - raczej kiepsko. Piksele są wielkości cegieł, tekstury słabe, ale już ataki specjalne wyglądają całkiem dobrze, szczególnie podczas finałowej walki z superbossem . Dźwięki są przyzwoite, takie do jakich przywykli fani oglądający serial. Będą się im podobać.
Mechanika jest banalna: atak zwykły, dwa ataki specjalne, blok, skok i Digivolution. Walki nie są więc bardzo wysublimowane, ale tu nie o to chyba chodzi... A na pytanie „o co?" odpowiedzą Wam fani Digimonów. Ja nie wiem...

Marcellus

Digimon Rumble Arena jako żywo przypomina Super Smash Bros na Nintendo 64, czy Super Smash Bros Melee na Gamecube. Grafika tylko nie ta.

PlayStation

Jeśli oglądasz ten serial, to gra właśnie dla Ciebie.

- *Wydawca:* Bandai
- *Producent:* Bandai
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

5.7

Final Fantasy VI

Każde pokolenie ma swoją legendę... Każda podróż zaczyna się od pierwszego kroku... Każda saga ma swój początek... Ekhm! Sorry, to nie ta bajka! Ale jakby nie patrzeć, tak monumentalny wstęp byłby w tym przypadku jak najbardziej na miejscu.

Wszyscy doskonale wiemy, iż każda kolejna część serii Final Fantasy stanowi odrębną historię, zupełnie nową przygodę rozgrywającą się w nieznanych wcześniej realiach, kompletnie niezwiązaną z wydarzeniami z innych części. Często łączą je za to imiona bohaterów, nazwy miejsc, przedmiotów, czarów czy przyzywanych potworów. Coś jeszcze - wszystkie były (i nadal są) wspaniałe! Po tak optymistycznym wstępie należy zastanowić się, czy w 2002 roku warto jednak nadal sięgać do korzeni serii gier, gdy ogromnymi krokami zbliża się jedenasta część, a za nią dwunasta i kolejne. Wszystko to wykonane w zupełnie nowej jakości, oddalonej od opisywanego przeze mnie produktu o dwie generacje konsol. Moim zdaniem jednak tak - Final Fantasy VI ma w sobie to coś...

Przez znawców tematu określana mianem najlepszej części serii, ta wspaniała produkcja wreszcie zawitała do europejskich posiadaczy PlayStation. W USA już od jakiegoś czasu gościła w pakiecie Final Fantasy Antology wraz ze swoją starszą siostrą. Wszyscy, którzy czują, iż wypada im nadrobić braki w konsolowej edukacji i poznać trochę historii gier, mają przed sobą interesującą propozycję. Wydana na wiekowego już SNESa, gra zaskakiwała swoim wyglądem, wspaniałą fabułą i złożonością właściwą FF. Moim zdaniem, długo jeszcze poczekamy na grę, której scenariusz dorówna temu z Final Fantasy VII. Morze uczuć, jakie tamta gra potrafiła wyzwolić, jest według mnie nie do przepłynięcia przez jakiegokolwiek innego twórcę. Jak więc wspaniała musi być FFVI, jeśli, mimo archaicznego wyglądu, może rywalizować z głęboką i technicznie doskonalszą następczynią? Dla mnie siódemka na zawsze pozostanie niedoścignionym numerem jeden, grą

mojego życia. A jednak remake FFVI w szacie graficznej rodem z FFX jest niewątpliwie rzeczą, którą bardzo chciałbym zobaczyć.

FFVI pozwala nam śledzić losy czwórki bohaterów na drodze do uratowania świata od popadnięcia w odmęty chaosu, jeśli nie czegoś znacznie gorszego. Zły imperator Kefka nie zamierza pozwolić, by ich misja się powiodła. Tysiąc lat po straszliwej wojnie magów, która dokonała niebywałego spustoszenia, na ziemi zapanowały zdobycze nowoczesnej techniki. Poszukiwana przez imperium, zielonowłosa Terra jest jedną z nielicznych osób, potrafiących posługiwać się magią, co czyni z niej łakomy kąsek, dla spragnionego nowych ziem imperium. W sumie czeka nas około 50 godzin doskonałej rozrywki - wypełniania sub-questów i odkrywania kolejnych sekretów gry. 50 godzin porywającej przygody, momentów radości, smutku, refleksji i zadumy.

Znacznie rozbudowany w stosunku do wszystkich poprzednich części, złożony system, daje graczowi dużo większą swobodę niż kiedykolwiek przedtem. Patrząc na zastosowany tu system Esper/Relic nie sposób oprzeć się wrażeniu, iż właśnie ma się przed oczami zalążek systemu materii

znanego z osławionej FFVII. I tak jest w istocie. Podnoszenie poziomów podczas toczenia kolejnych walk, zdecydowanie przywołuje myśl o następcy. Znajdzie się również motyw umiejętności właściwych tylko niektórym postaciom, co również przywołuje szereg skojarzeń z innymi częściami serii.

Wielu z Was, zapewne nie doceni kunsztu grafików odpowiedzialnych za wykonanie gry. To co wprawiało w zachwyt swą prezencją na 16-bitowych maszynach, może dziś budzić na twarzach młodszych graczy uśmiech politowania. Całkiem niesłuszny zresztą, gdyż jeśli przyjrzeć się dokładniej, pod, wydawałoby się, dawno martwą, rozpikselowaną skorupą kryje się naprawdę żywotna gra, potrafiąca przykuć, nawet przyzwyczajonego do graficznych fajerwerków gracza, na długie godziny. Jedyne co wzbudziło moją niepohamowaną niechęć, to sterowanie postacią, która może poruszać się tylko po liniach prostych - zakręcać o 90 stopni, co znacznie zmniejszało przyjemność z grania.

Na płycie znajdziemy również całą galerię szkiców, projektów i obrazów wyjętych z samej gry. Opatrzona dodatkowo intrem i outrem, może być traktowana jako swoista perełka do kolekcji każdego fana FF. Oglądając wstęp, będący bardziej reklamówką - przypominającą filmowy trailer, czy końcową animację, nie sposób oprzeć się uczuciu, iż ich autorzy nie odwalili po prostu swojej roboty, ale starali się przelać na ekran własną, uaktualnioną wizję wydarzeń znanych z gry.

Jeśli jesteśmy już przy dodatkach, nie mogę zapomnieć o dołączonej do pakietu płytce DVD przeznaczonej dla PlayStation2, a zawierającą... grywalną wersję demonstracyjną gry Final Fantasy X. Zainteresowani? Na tę okoliczność polecam skierować swój wzrok do odpowiedniej ramki!

Jakby nie patrzeć, obok Chrono Triggera można bezsprzecznie określić FFVI mianem najlepszego RPG, jakie kiedykolwiek powstało na konsole 16-bitowe. A nie należy zapominać o

historii, szczególnie, gdy tak solidny jej kawałek jest nam podawany tak przystępnie. Bo biorąc pod uwagę wartość merytoryczną gry, dołączone do zestawu demo FFX oraz cenę - 99 PLN, nie sposób nie określić europejskiej edycji FFVI mianem łakomego kąska.

Gangsta

Final Dziesiąty...

Dołączone do zestawu Demo zawiera dwie opcje gry - Zanarkand, gdzie przyjdzie Wam podziwiać pierwsze, wspaniałe animacje. Tidus wraz z Auronem pozwalają już na wstępie docenić kunszt grafików jeśli chodzi o wygląd, głosy i zachowanie się postaci. Także tutaj, po raz pierwszy w grze, macie szansę zapoznać się ze znacznie zmodyfikowanym systemem walki.

Kolejną dostępną opcją Dema jest gra na porośniętej żywym, zielonym lasem Besaid Island, gdzie dane nam jest podziwiać przyzywanie Aeona, oraz poznać jeszcze paru członków naszej drużyny.

Biorąc pod uwagę, iż dostajemy je całkowicie gratis wraz z całkiem niezłą grą (a również jej cena nie jest zbyt wygórowana), Demo FFX wydaje się być miłym dodatkiem. Bo który weteran poprzednich Finali nie chciałby sprawdzić, jak wypadła w akcji najmłodsza część, mająca w Europie oficjalnie pojawić się w sprzedaży już 29 maja tego roku? Zagrajcie i czekajcie wraz z nami! Największa przygoda od czasów FFVII nadchodzi!!!

Mimo nienajlepszej grafiki Final Fantasy 6 może się podobać. Głównie dzięki scenariuszowi - jest znakomity. No i pamiętajcie, że nowych erpegów na PSOne już nie będzie.

PlayStation

Świetna gra, miłe dodatki, przystępna cena... Hmm...

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Square
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.6

Liczba walk, które przyjdzie stoczyć jest przepotężna. Gra na pewno spodoba się domorosłym hodowcom potworów.

Jade Cocoon 2

Pierwsza część Jade Cocoon zaginęła w gąszczu PSX'owych hitów niczym igła w stogu siana. Było to dla jej twórców tym bardziej krzywdzące, iż wcale nie można było określić jej mianem słabej.

Stało się tak prawdopodobnie dlatego, iż pozbawiona dużej siły przebicia czy głośnej i efektownej reklamy gra, dodatkowo należała do gatunku przeznaczonego do nieco węższego grona odbiorców. Jak często bowiem trafiają w paszcze Waszych konsol gry traktujące o hodowli używanych do walki potworów, dodatkowo starające się przedstawić pewną historię i do tego obleczone w szaty RPG? Bo taka właśnie była Jade Cocoon.
Nie inaczej jest z sequelem. W odświeżonej oprawie powraca stary schemat, który tylko nielicznym było dane poznać. Znajdziemy tu ponad 200 różnych gatunków potworów do zdobycia i ujarzmienia, reprezentujących indywidualne cechy, posiadających różne umiejętności i opisanych szeregiem znanych z gier RPG parametrów. Mamy więc punkty zdrowia, magii, czy nieodłączne poziomy doświadczenia, których podnoszenie jest w grze jednym z priorytetowych zadań, oraz wiele innych współczynników decydujących o wartości bojowej każdego z naszych pupili.
Przypomina to wszystko nieco zabawę w dowodzenie armią Pokemonów, co już na wstępie niemalże odepchnęło mnie od tej pozycji. Infantylizm nie jest tym, co lubię najbardziej.
Od wspomnianej serii przygód kolorowych stworków, czy kieszonkowego Tamagotchi z elementami gry RPG odróżnia JC2 możliwość krzyżowania poszczególnych gatunków, a przez to otrzymywanie naprawdę unikalnych kombinacji. Jak łatwo się domyślić, zaimplementowanie takiej opcji, znacznie zwiększa możliwości gracza. A skoro do zdobycia jest 200 podstawowych gatunków, to ile unikalnych krzyżówek można stworzyć? Hmm... Prawdopodobnie dużo.
Fabuła jest jedynie pretekstem do ciągłego windowania umiejętności posiadanych wychowanków. Spróbuję streścić ją w paru słowach. Wspomniany na wstępie młody chłopak - Kahu - zostaje opanowany przez dziwnego osobnika, będącego jakby jego złym odbiciem w krzywym zwierciadle, a zarazem pasożytem żerującym na naszym niedoszłym "cocoon master`ze". I to już na samym początku gry. Nie podporządkowuje się ona jednak hitchcock`owskiej zasadzie, iż : "Dobry film powinien się zacząć trzęsieniem ziemi, a potem napięcie powinno stopniowo wzrastać". Przez dalszą część gry, wraz z nowopoznaną wróżką Nico, wędrujemy w poszukiwaniu czterech leśnych kul, które mają uratować życie głównego bohatera. I to by było na tyle..
Graficznie JC2 prezentuje się nad wyraz okazale. Co prawda, do ścisłej czołówki brakuje mu dosyć sporo, ale któż z Was spodziewał się tak wiele po, nieco mniej znanej niż Square czy Capcom, firmie Genki. Modele postaci są ładne i zrobione na tyle sugestywnie, by nie trzeba było zawracać sobie głowy dociekaniem, kto jest kim. Podczas walk wygląda to nieco prościej - głównie przez nieciekawe ujęcia kamery - ale również nie jest źle. Jeżeli nie przeszkadza Wam więc mocno mangowy design, grafikę JC2 możecie zdecydowanie zaliczyć na plus. Gwoli podsumowania tego akapitu wypada wspomnieć o ładnie i starannie wykonanych, rysunkowych podobiznach występujących w grze postaci, pojawiających się podczas wypowiadania przez nie kwestii.
Ostatni wymieniony element jest nieodłącznie związany z kolejnym, także oddziałującym bezpośrednio na zmysły gracza - w tym przypadku na słuch. Jak widać, trend użyczania postaciom głosu w grach RPG zaczął się na dobre. Każdy dialog jest czytany, co bardzo pozytywnie wpływa na kreowany klimat. Głosy są bardzo dobre i pozwalają wczuć się w swoją rolę. Pozostała część oprawy audio, czyli muzyka i efekty dźwiękowe, nie pozostawiają wiele do życzenia - jest po prostu dobrze.
Walka została rozwiązana w dosyć ciekawy sposób. Dwóch przeciwników staje naprzeciw siebie, każdy otoczony kołem poprzez swoje stwory. Istnieją cztery rodzaje monstrów, przyporządkowane odpowiednim żywiołom, które określają ich umiejętności. To gracz decyduje w trakcie walki o ustawieniu potworów, przy czym ten znajdujący się z przodu wykona najbliższą czynność, po czym będzie narażony na odwet wroga, a trzeba też uważać, żeby nie narazić ich pana na ewentualny uszczerbek. Kolejne zasady poznasz w trakcie gry. Przyda się jednak na pewno nieco taktycznego zmysłu.
Miłym dodatkiem do głównego trybu jest możliwość stoczenia pojedynku z żywym przeciwnikiem, kierującym swoją drużyną dostarczoną na karcie pamięci.
Historia lubi się powtarzać - tak dzieje się i w tym przypadku. Mamy więc grę ponadprzeciętną, aczkolwiek przeznaczoną do znacznie węższego kręgu zainteresowanych. Jeśli szukasz RPG z prawdziwego zdarzenia - wielkiej przygody i epickiej fabuły - Final Fantasy X zbliża się do Europy wielkimi krokami, a JC2 możesz sobie spokojnie darować. Jeśli natomiast kolekcjonujesz Pokemony, bawi Cię podnoszenie statystyk, nadawanie imion, trening i taktyczna walka - gra powinna spełnić pokładane w niej oczekiwania. A przemawia za nią mnogość potworów, przyjemna oprawa audiowizualna oraz naprawdę spora dawka innowacji, które bez wątpienia zadowolą najwybredniejszych fanów podobnej rozrywki.

Gangsta

Grafika prezentuje się okazale - na Jade Cocoon 2 przyjemnie jest popatrzeć w akcji. I to nie tylko podczas kolejnych walk.

PlayStation 2

Jeśli lubisz Pokemony i Tamagotchi - oto gra dla Ciebie.

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Genki
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

7.3

Forever Kingdom

O tym, jak bardzo mogą być zagmatwane i nieprzewidywalne ludzkie losy przekonuje się trójka przyjaciół grających główne role w Forever Kingdom. Na Faean, Ruyana i Dariusa w wyniku splotu wydarzeń ukazanego na początku opowieści zostaje rzucona klątwa Soul Bind.

Forever Kingdom to nieformalna kontynuacja jednego z pierwszych RPG'ów na PS2 - Evergrace. Tym razem autorzy uderzyli w bardziej zręcznościowy aspekt...

Klątwa powoduje, że ich losy zostają połączone. Czyli: jeśli jedno z przyjaciół odniesie rany, reszta również je poczuje. Idąc dalej tym tropem- jeśli któreś z trójki umrze, pozostali również odejdą do krainy wiecznych łowów.

Wygląda to tak, że trzy postacie dzielą jeden pasek energii. Możemy sterować każdą z nich i dowolnie przełączać się między nimi. Podczas gdy my sterujemy jednym bohaterem, reszta jest pod kontrolą konsoli i czynnie bierze udział zarówno w wojażach, jak i walkach.

FK jest tak zwanym action-RPG. Nazwa bierze się od konwencji, w jakiej prowadzi się bitwy. Nie ma tu żadnych tur, tylko czysta akcja.

Postacie mają jeden podstawowy atak (którego siła zależy od dzierżonego oręża), blok i atak specjalny: Palmira Action. Każda z postaci ma jeden atak specjalny i są one przypisane przyciskom geometrycznym, oprócz iksa. Ten odpowiada za atak podstawowy i jest to jedyna ofensywa, której używają postacie sterowane przez konsolę. Tylko gracz ma możliwość odpalenia Palmira Action.

W praktyce wygląda to tak: bohaterowie biegną po polance i wpadają na potwora, który pojawił się nie wiadomo skąd. W takim przypadku do wyboru są dwie możliwości. Atakować tylko słabymi ciosami podstawowymi, lub rozpocząć Palmira Action. Po takim ciosie przeciwnik przez chwilę pozostaje bezbronny, co można wykorzystać, aby wlepić mu kolejnego specjala.

Domyślacie się już, o co chodzi? Tak, w prostej linii prowadzi to do tworzenia dłuższych kombosów. Oczywiście, aby wywalić z Palmira Action trzeba mieć naładowany odpowiedni pasek. Na samym początku pozwala to na jednorazowe użycie tego dobrodziejstwa, ale na wyższych poziomach doświadczenia postaci jest możliwość ładowania tego paska na "zapas". Oznacza to, że będziecie mogli wykonywać kombosy składające się z większej ilości ciosów.

Forever Kingdom prezentuje dość wyrównany poziom. Zarówno otoczenie, główne postacie jak i przeciwnicy są dobrze wykonani. Trochę kuleje design i animacja naszych bohaterów, ale co tam, nie można mieć wszystkiego.

Fajnym dodatkiem jest zmiana np. części ubrania, która powoduje, że ta rzecz rzeczywiście pojawia się na postaci. Poza tym programiści postarali się o upchnięcie kilku miłych dla oka efektów, takich jak odbicia w wodzie, rozmycia, czy w końcu efekty świetlne. Również kolorystyka wyszła grze zdecydowanie na korzyść. Wystarczy wspomnieć tu jesienną tonację pierwszej lokacji. Majstersztyk.

Zwiedzane światy to w większości duże, rozległe i otwarte lokacje. Nie zabraknie obowiązkowych już klimatycznych lochów i jaskiń.

System zastosowany w tej grze, choć bardzo miodny, nie jest bez wad. Jak już wspomniałem, cała drużyna ma wspólny bar energii. Często zdarza się, że na raz atakuje nas kilka potworów i wierzcie mi, są one w stanie bardzo szybko opróżnić nasz życiodajny pasek. Nawet kiedy zwracamy uwagę, aby dobrze blokować ciosy wrogów, może dostać się postaci sterowanej przez konsolę, a wtedy wszystkie idą do piachu i trzeba wracać do ostatniego save pointu.

Oto Palmira Action w całej okazałości. Jak dobrze widzicie, przeciwnik otoczony jest pierścieniami, co oznacza, że jest narażony na kolejne ciosy. Wykonywanie specjali kojarzy się z klepaniem kombosów w bijatyce.

Choć lecznicze mikstury są dość powszechne, to ich użycie jest jednoznaczne z wejściem do menu. To ja się pytam: nie można było zastosować jakiegoś przycisku skrótu jak choćby w Baldur's Gate?

Mimo tego FK to kolejny okaz dorodnego erpega na PS2. Coraz więcej tego, prawda? W tę pozycję na pewno nie będziecie zagrywać się tak, jak w coraz bliższe FF X, ale zdecydowanie warto jej spróbować.

o.g

Walka, combosy, trójka bohaterów... Co ta gra ma wspólnego z RPG? Fabułę fantasy, statystyki, rozwijanie postaci. Fakt - w ten sposób wszystko można podciągnąć pod RPG.

PlayStation 2

Poprawny zręcznościowy RPG - może się podobać.

- *Wydawca:* Agetec
- *Producent:* From Software
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

6.9

Kessen 2

Magia! Nowym elementem jest magia! Czarodzieje ciskają ogniste kule i pioruny, które eksplodując siają prawdziwą pożogę!

Nie trzeba sięgać pamięcią zbyt głęboko w mroki historii, by wspomnieć czasy, kiedy to Polska była światowym mocarstwem. Choć dzisiaj przewagę biorą trendy mówiące o tym, że byliśmy raczej słabi, niż mocni - fakty pozostają faktami.

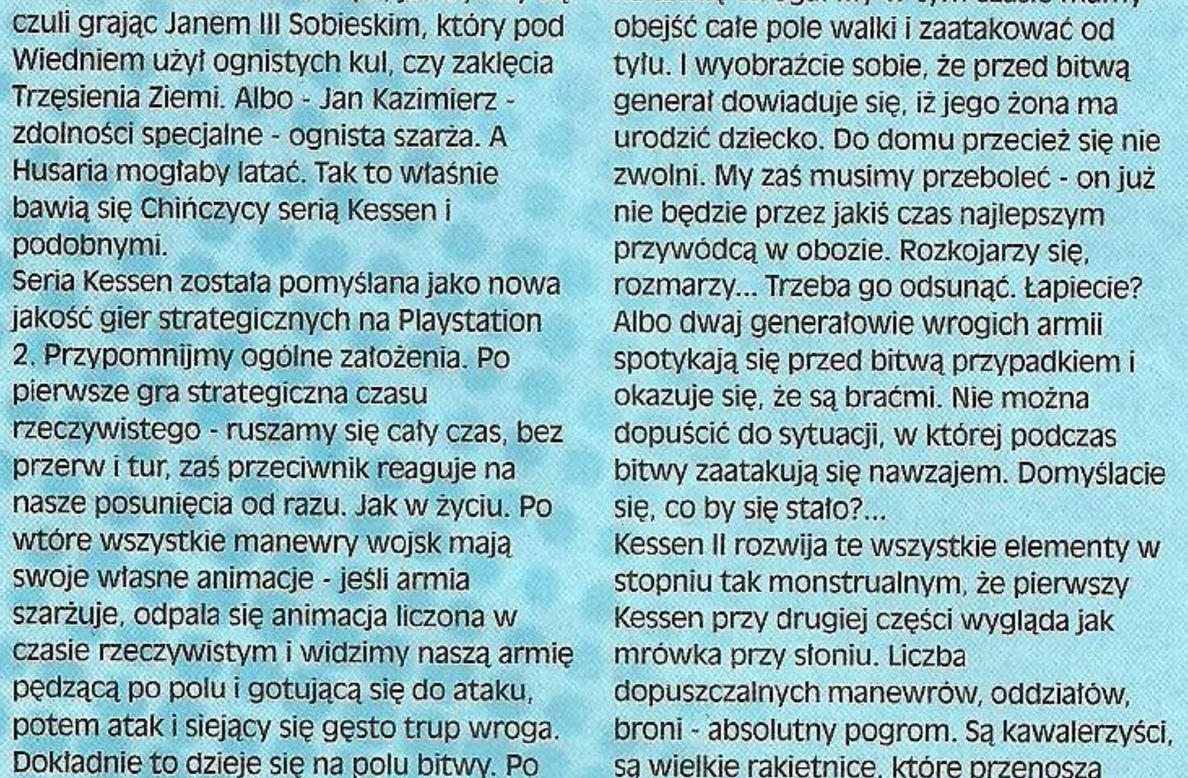
W grze Kessen II powracają postacie, które znamy już z innych tytułów. Wspomnijmy tylko serię Dynasty Warriors, czy staroszkolną grę Sango Fighter na PC. Fakt, że postacie jenerałów starego państwa Hanów są tak eksploatowane wprawiło mnie w nielichą zadumę. Przyszło mi bowiem na myśl, jak byśmy się czuli grając Janem III Sobieskim, który pod Wiedniem użył ognistych kul, czy zaklęcia Trzęsienia Ziemi. Albo - Jan Kazimierz - zdolności specjalne - ognista szarża. A Husaria mogłaby latać. Tak to właśnie bawią się Chińczycy serią Kessen i podobnymi.

Seria Kessen została pomyślana jako nowa jakość gier strategicznych na Playstation 2. Przypomnijmy ogólne założenia. Po pierwsze gra strategiczna czasu rzeczywistego - ruszamy się cały czas, bez przerw i tur, zaś przeciwnik reaguje na nasze posunięcia od razu. Jak w życiu. Po wtóre wszystkie manewry wojsk mają swoje własne animacje - jeśli armia szarżuje, odpala się animacja liczona w czasie rzeczywistym i widzimy naszą armię pędzącą po polu i gotującą się do ataku, potem atak i siejący się gęsto trup wroga. Dokładnie to dzieje się na polu bitwy. Po trzecie - ważne są filmiki między bitwami. Pokazują one życie obozowe naszych jenerałów, nasze, a czasem nawet i przeciwników. Zamysłem autorów było to, żebyśmy zaczęli brać pod uwagę fakty z, że tak powiem, prywatnego życia naszych podwładnych. Bo załóżmy, że mamy generała, który wsławia się charyzmą i w związku z tym armia wali za nim jak muchy za krową. Obarczamy go odpowiedzialną funkcją ataku frontalnego na armię wroga. My w tym czasie mamy obejść całe pole walki i zaatakować od tyłu. I wyobraźcie sobie, że przed bitwą generał dowiaduje się, iż jego żona ma urodzić dziecko. Do domu przecież się nie zwolni. My zaś musimy przeboleć - on już nie będzie przez jakiś czas najlepszym przywódcą w obozie. Rozkojarzy się, rozmarzy... Trzeba go odsunąć. Łapiecie? Albo dwaj generałowie wrogich armii spotykają się przed bitwą przypadkiem i okazuje się, że są braćmi. Nie można dopuścić do sytuacji, w której podczas bitwy zaatakują się nawzajem. Domyślacie się, co by się stało?...

Kessen II rozwija te wszystkie elementy w stopniu tak monstrualnym, że pierwszy Kessen przy drugiej części wygląda jak mrówka przy słoniu. Liczba dopuszczalnych manewrów, oddziałów, broni - absolutny pogrom. Są kawalerzyści, są wielkie rakietnice, które przenoszą granaty. Potężne strzały wyrzucane z kusz, kamienie... Ba! Są nawet ludzie, którzy mają na ramionach rozkładane skrzydła i wystrzeliwuje się ich ze specjalnych proc, a oni potem spadają na siły wroga. Dodajmy, że już małej armii przysługuje jeden mag. Bo w Kessen II pojawia się przepotężna magia bitewna! Czary mogą tworzyć w ziemi wielkie wyrwy, które pochłaniają całe oddziały!!! Mogą sprowadzać deszcz meteorytów, mogą mielić błyskawicami siły wroga na krwawą, bryzgającą wokół miazgę. Piekło! No i wreszcie, w wolnej chwili (jeśli się taką ma) można szarżować sobie generałem, dosłownie jak w Dynasty Warriors 2 i 3. Scenariusz Kessen II rozrósł się tak monumentalnie, że zapachniało mi serią Final Fantasy. Filmy między bitwami potrafią trwać kilkanaście minut. Pokazywane są sceny miłości, walk w innych miejscach w kraju, obrad, dywagacji, rozmyślań. Bitwy przemykają szybko, a my znów oddajemy się lekturze scenariusza. Dodano też ciekawe rozwidlenia historii... Może lepiej pasuje strategiczne, bo na scenariusz pewnie wpływ mają niewielki. Na przykład - pierwsze z nich pojawia się w momencie, kiedy zbliża się bitwa z przeważającymi siłami wroga. Pojawiają się nagle nasi doradcy - generałowie. Pierwszy mówi: "Panie, siły wroga są przeważające, a poziom wyszkolenia naszych wojsk niewielki. Poddajmy armię treningowi przed bitwą!". Drugi: "Nieee... Zaskarbmy sobie przychylność prowincji. Opodal grasuje tygrys ludojad. Zabiję go i będziemy lubiani". Trzeci: "I co z tego? Lepiej dajmy chłopom pieniądze z budżetu armii, być może z wdzięczności przyłączą się do nas i siły przestaną być tak różne!". I teraz wybieramy sobie, która opcja nam pasuje, zatwierdzamy i... dzieje się.

Do tego dodajmy wątek uprowadzonej wybranki serca, przyjaciół, zdrajców, kombinatorów... Jak na grę strategiczną - rewelacja! Kessen II pokazuje nowe trendy w świecie, o którym zawsze mówiło się, że ma strategii jak na lekarstwo. Mówię o świecie konsol oczywiście. Blaszakowcy mogą pozazdrościć iście filmowego potraktowania tematu. Dodajmy jeszcze usprawnioną grafikę, doskonały dźwięk (muzyka jak filmowa!!!), niebanalne postacie - rewela. Jeśli szukacie strategii do zabawy - Kessen II wygrywa ze wszystkim, co mamy na Playstation 2. Sądzę, że cała seria ewoluuje w kierunku systemów bitewnych, gdzie gra się figurkami. Byłoby fajnie. Być może w następnej części zobaczymy pojedyncze machiny, bohaterów, bestie (np. smoki) - ze specjalnymi umiejętnościami. Wtedy usiądę i podepnę się do konsoli na stałe, bo niczego więcej nie będę już wymagał.

Grabarz



Chyba największym bajerem w serii Kessen jest fabularna otoczka gry. No i to, że na ekranie znajduje się tyle wojsk...

Podczas gry kierujemy poczynaniami generała Liu Bei, który przechodzi przez kampanię w towarzystwie dwóch znakomitych braci. Kim była owa postać? Liu Bei żył w latach 161-223 i był pierwszym imperatorem Królestwa Shu. Zaczęło się wszystko od tego, że wraz ze swoimi dwoma braćmi Guan Yu i Zhang Fei wziął udział w kampanii przeciwko Żółtym Turbanom. Następnie, wygrywając "po drodze" jeszcze kilka konfrontacji terytorialnych, założył właśnie Królestwo Shu, który to okres uważa się dziś za początek Ery Trzech Królestw. Celem Beia było przywrócenie władzy dynastii Han i ustanowienie pokoju na wszystkich zwaśnionych ziemiach. Po śmierci swoich dwóch braci w bitwie z Lu Xunem, którą Liu Bei przegrał, nie mogąc ich pomścić - posmutniał, podupadł na zdrowiu i zmarł. Na fotce obok widnieje jego wspaniały grobowiec w dzisiejszych Chinach.

PlayStation 2

Dla fanów Orientu i strategii pozycja nie do wyjęcia.

- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

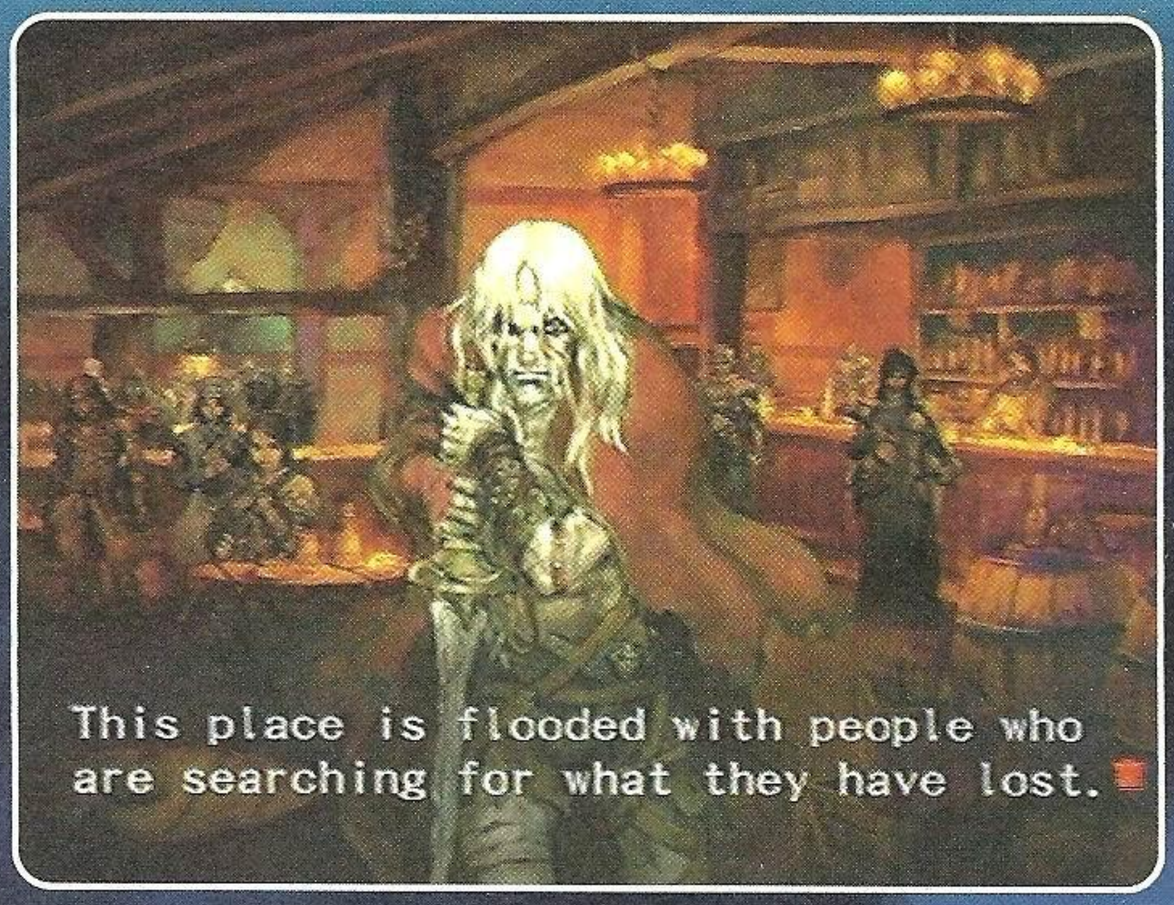
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.9

Wizardy

Tale of the Forsaken Land

Znacie Koloseum w Rzymie? Wiecie – od gladiatorów. Dziś z jego świetności nie pozostało wiele – resztki ścian i gruzy. A to wcale nie przez wojny, bo Koloseum w żadnej nie ucierpiało. Było po prostu rozbierane, a z jego kamienia zrobiono w Rzymie już ponad 150 kościołów.



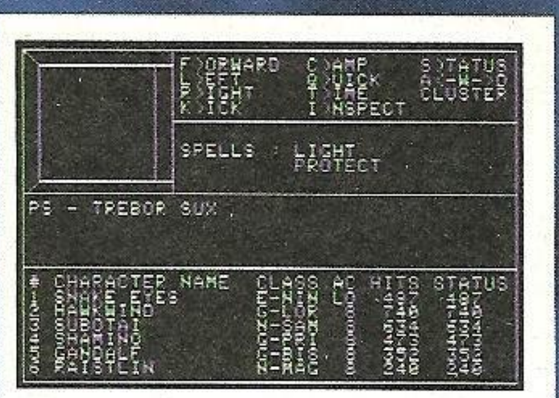
Toż to skandal, nie? Też tak sądzę. Ale ja nie o tym. Celem niniejszego tekstu jest podzielenie się z Wami przemyśleniami na temat gry Wizardry: Tales Of The Forsaken Land. Cóż tu dużo mówić – ocena nie będzie łatwa.

Wizardry sięga do klasyki fantasy tak głęboko, jak tylko może sięgać. Gra jest jednym wielkim schematem. Od pierwszego, do ostatniego taktu. Posłuchajcie. Na początku do wyboru rasy: człowiek, elf, krasnolud, hobbit, gnom. Żeby nie ten gnom, od razu rzuciłbym tytułem „Władca Pierścieni" – ale nie czepiajmy się. Dalej – wybieramy współczynniki i lądujemy w mieście. Znaczy – wybieramy sobie miejsce, do którego chcemy pójść i kamera nas tam przenosi. Wiut – i jesteśmy. W mieście było jeszcze 3D. W sklepach, tawernie, świątyni – lądujemy na tle obrazka. Cały czas widok z oczu bohatera. I odtąd zaczyna się zabawa 2D. Pojawiają się nieruchome rysunki postaci, ramki z ich tekstami, okienka wyboru. Poruszanie się dość ograniczone. Dobra – odbębniamy swoje i próbujemy zacząć grać. Niestety – trzeba obejść wszystkich, skompletować drużynę, wyekwipować (za grosze!) i dopiero wtedy. Wracamy i robimy wszystko. Postacie, które do nas dołączają są tak schematyczne, że życiorysy tego typu wymyśla się w 10 minut. Każdy, kto grał w prawdziwe RPG zapłacze szczerymi łzami. No, ale przynajmniej rysunki ładne. Właściwie można zgeneralizować, że ładne jest wszystko to, co narysowane dwuwymiarowo, a brzydkie to, co w trzecim wymiarze. Odjazdowo – heh...

Wreszcie scenariusz. Otóż była sobie kraina, rządzona przez Piękną Królową (jak czytam te słowa, to brzmi jak bajka dla dzieci po prostu). I nagle (nie ma to jak suspens w opowiadaniu) staje się jasność i wszyscy umierają, pożoga, śmierć, tworzy się labirynt, a w nim skarby nieprzebrane. U wejścia do labiryntu rozkwitło miasto, a my mamy wleźć tam i wszystkich uratować, oczyszczając drogę do bossa bossów (tego to się domyślam, a nie, żebym wiedział na pewno). Ten schemat wystąpił w tak wielkiej liczbie gier, że od razu przestanę liczyć. Na GBC wszystko na tym leży niemal. Ale tam, to z powodu ograniczonych zasobów. A na PS2? Podejmujemy jednak próbę zabawy... I ledwie to robimy zbiera się na płacz. Stoimy w labiryncie. Ruszamy się prosto – obraz podjeżdża kilka kroków i staje. Znów wciskamy strzałkę. Znów kilka kroków. Stajemy. Nagle – jakieś głosy (znaczy napis na ekranie). Pokazują się przed nami dwa rysunki potworków. Niby otoczenie 3D, ale potworki nic sobie z tego nie robią, że nie są z tej bajki. Nagle wszystko wiruje, kręci się, zawija... Na środku wielkiego placu stoją dwa potworki. I nic. Tyle. W tle jakaś tapeta, coś... A nad jednym z nich strzałka. Atakujemy – nasze „oczy" podbiegają do niego, on się kuli, w powietrzu dźwięk pod tytułem „ssss", oczy się oddalają. Ani miecza, ani nic... Właśnie wykonaliśmy nasze pierwsze cięcie. Po kilku przeciwnicy się poddadzą i znikną. Potem wrócimy do widoku labiryntu, a tu jeszcze będą ich rysunki, po czym znikną. No... No, normalnie, powiadam Wam – gra jak z wykopalisk!!!

I – wyobraźcie sobie – tak się może dziać całymi godzinami!!! Autorzy zapowiadają jakieś miliony godzin gry! I co? Ciągle tak? Gram i gram i to samo. Tylko postacie się rozwijają. Damn! O co tu chodzi?!?

Nieźle Was napuściłem, co? No cóż – siebie też. Ale coś w tym jest. I odkryłem to coś, więc słuchajcie, bo dwa razy nie będę powtarzał. Otóż ta gra, to jest menedżer postaci do RPG. Większość czasu poświęcicie na kupowanie i sprzedawanie sprzętu. Kombinowanie jaki by tu czar kupić. Kogo zwerbować, a kogo nie. Komu przydzielić najlepszy miecz. A oprócz tego: podziemia, podziemia, podziemia, podziemia, podziemia, podziemia. Siadając do Wizardry: Tales Of The Forsaken Land byłem przekonany, że to niezła gra. Zaczynając grać zsunąłem się pod krzesło. A teraz, to już sam nie wiem. Fanów tej serii jest pełno i cała jej idea polega na tym, co się dzieje w kwestii mechaniki, możliwości kombinowania i strategii menedżerskich. Grafika mogłaby być lepsza, ale właściwie nie o grafikę tu chodzi. Elementy dwuwymiarowe śliczne. No ciężko ocenić ten produkt jak nie wiem co. Fakt, że PlayStation 2 pociągnie więcej, ale... Czy ja wiem? No – pomyślcie sami. Jeśli uwielbiacie takie „dłubanki", to Wizardry: Tales Of The Forsaken Land jest dokładnie dla Was. Ocena jest obiektywna.



Wizardry doczekało się już ósmej odsłony na PCtach i jest grą z perspektywy trzeciej osoby. Niezły skok jakościowy. Tymczasem historia serii sięga początku lat osiemdziesiątych, a pierwszą wersję Wizardry widzicie na obrazku obok. Ciężko powiedzieć coś dobrego, ale jedno rzuca się w oczy na pewno – ta gra stoi swoją mechaniką. Grając w wersję na PS2 wciąż miałem wrażenie, że to taka elegantsza graficznie gra tekstowa. I ciężko pozbyć się tego przeświadczenia. No ale – z takimi korzeniami...

Grabarz

Czy tak przewrotnie i kusząco ubrana osobniczka może być naszym przeciwnikiem? Okazuje się, że tak.

PlayStation 2

Zabawne. Fanom King's Fieldów na pewno się spodoba.

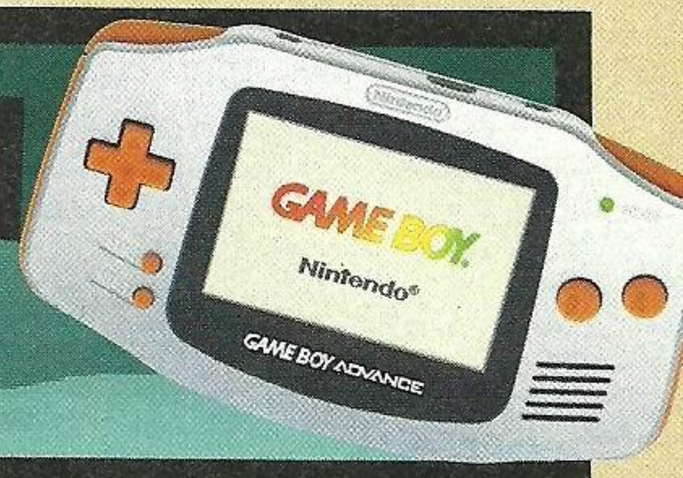
- *Wydawca:* Atlus
- *Producent:* Atlus
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.2

POCKET



Witamy w nowym odcinku kącika Pocket. Wiosna za pasem, radość i wesołość wszędzie - można wreszcie pohasać sobie na dworzu do późnych godzin wieczornych i wcale nie jest ciemno... Dobra - przesadzamy. Ale przynajmniej w kioskach macie już GameBoy Magazyn numer 4, a za dwa tygodnie pojawi się i piąty. Trzymajcie rękę na pulsie.

pocketto@wp.pl

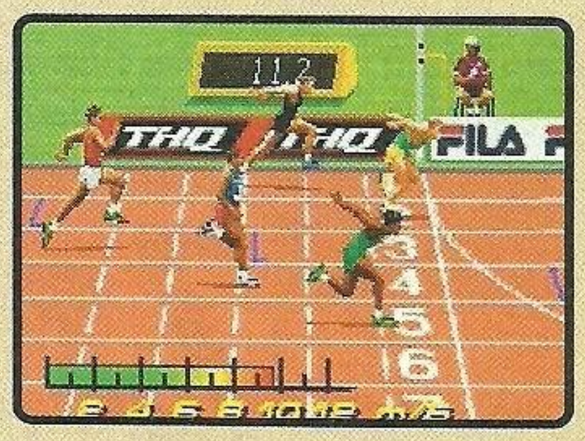
news - news - news - news - news - news - news - news

Bezdyskusyjnym hitem ostatnich dni jest powrót Squaresoftu pod skrzydła Nintendo. Mówi się o nowych grach na Gamecube i... tadadaaaaaaaa... aż łza się kręci w oku! Final Fantasy 6 na GBA!!!

Top Gun Firestorm Advance, to nowa propozycja Titusa. Nóż się w kieszeni otwiera, kiedy obserwuje się, jak gra wciąż wygląda tak samo. W przypadku Top Gun nie zmienia się nic. Dwanaście misji w czterech środowiskach: Arktyka, Ocean, Las i Pustynia. Do tego cztery nowe wrogie samoloty i trzy zupełnie nowe typy broni. Naprawdę nie mielibyśmy nic przeciwko tej grze, gdyby nie fakt, że lata się samolotem tuż nad ziemią i właściwie, to powinna być gra o samochodach.

THQ wystosowała do prasy długą zapowiedź swojej nowej gry Scooby Doo the Motion Picture - tytuł roboczy. Ponieważ w lecie zobaczymy (przynajmniej w USA) film w kinach, zwietrzono kasę na robienie gry. Słusznie. Tylko po co pisać tony tekstu o grze, o której sami producenci jeszcze nic nie wiedzą? W każdym razie nie powielajmy ich błędów: gra będzie chyba przygodówką na podstawie filmu, dostępną w sklepach w dniu premiery filmu.

Michael Ancel miał dziewiętnaście lat, kiedy zaprojektował swoją najsłynniejszą postać do gry. Wkrótce obejrzymy kolejną część serii z ową tajemniczą postacią w roli głównej. Na GBA, Xboxa i Gamecube. Potężne wyzwanie. Będzie to coś zupełnie nowego, wykraczającego poza ramy zręcznościówki. Tytuł gry: Hoodlum Havoc. Ma to być nie tylko zręcznościówka, ale i świetnie "oglądająca się" kreskówkowa komedia. Czekamy!... Acha - nie powiedzieliśmy najważniejszego, ta postać to Rayman, oczywiście.



Powrót gier lekkoatletycznych. I dobrze, bo Polska wraca do czołówki! Cieszymy się z tego, jak nie wiem - przynajmniej nasi kibice nie zrobią wstydu całemu krajowi rzucając w lepszych sportowców śnieżkami. Ale wracając do meritum - bieg przez płotki, skok w dal, sprinty, testy wytrzymałościowe - wszystko to mieści się w klimatach Fila Decathlon - gierki sportowej, którą wkrótce zobaczymy w wersji na GBA (między innymi). Czyżby temat się ożywił?

Britney's Dance Beat w natarciu. Ledwie podpisano kontrakt, a tu już gra. W ogóle chyba Brit poczuła na plecach oddech konkurencji (hehe) - nakręciła film, produkuje teledyski, jak Związek Radziecki karabiny, a teraz jeszcze gra o tańczeniu. No i te operacje plastyczne! A tymczasem jej konkurentka śpiewa sobie spokojnie: "Lucky that my breasts are small and humble. So you don't confuse them with mountains". Jasne.

Ripping Friends, to gra, która może jeszcze zwrócić na siebie uwagę. Rip, Chunk Slab and Grab są jej bohaterami, zaś ideą - kommbinowanka i przewijana nawalanka. Będzie siedem gigantycznych poziomów oraz pięć podpoziomów. Bossowie i kumple wprost z kreskówki, na której bazuje gra. Będzie opcja multiplayer i będzie też możliwość zmiany postaci. Ciężko o takim tytule powiedzieć, że staje się hitem jeszcze przed premierą, ale generalnie dobrze mu wróżymy.

Rzecz dzieje się w przyszłości - ludzie zmiksowali się skutecznie ze zwierzętami, tworząc coś na kształt animorfów. Pojawiły się więc nowe wyzwania. Otóż banda wyrzutków zwierzęcych określająca się mianem Zooliganów, zaczęła nieco broić. Wtedy do akcji wkroczył Blender - super agent. Pies. Bohater gry Blender Bros. Z pomocą swoich długi uszu, Blender potrafi skakać, latać, walczyć, itp. Środowisko nie tylko przewija się w jedną stronę podczas akcji, ale kamera także obraca wokół bohatera. Blender może zbierać Mini-Brosy, które dają mu możliwość tworzenia potworków, które z kolei mają nowatorskie możliwości pokonywania przeszkód (jakie?...). A tak w ogóle, to można znaleźć dwadzieścia mini-brosów w grze. Do tego osiem mini-gierek multiplayerowych, kilka planet bronionych przez władców, których... trzeba zjeść.

Na necie pojawił się nowy filmik z V-Rally 3. Jest niewiarygodny. Uwierzcie nam na słowo, ale wygląda nieco tylko gorzej od Collina na PSXa. Nie wiemy, jak to niby ma być możliwe i stwierdzamy kolektywnie, że tak się nie da. Nie dajcie się zwieść.

Titus planuje wypuszczenie gry Downforce. Warto powiedzieć o niej kilka słów. Wyścigi. Szybkie wyścigi. Superszybkie wyścigi. Czternaście tras, tryby: arcade, trophy, mistrzostwa i time attack - czyli jazda na czas. Downforce ma przebić szybkością F-Zero. I ma być ultrasupermiodne. Cóż - wiecie, jak to jest z zapowiedziami.

Będzie Spy Hunter na GBA. Nie wiadomo jeszcze, jak dokładnie gra będzie wyglądać i czy będzie konwersją, czy będzie pisana od początku. Wiadomo tylko, że będzie. Wstępnie zapowiedziano, że gra będzie przypominać na pewno wersję z PS2, ale...

Spider Man: the Movie uderzy do sklepów w maju tego roku. Wiadomo - w związku z filmem. Na dużym ekranie przeciwnikiem pajączka będzie Green Goblin, natomiast na ekraniku GBA przeciwników spotkamy kilku. Znów będzie to platformer. Tym razem siedem poziomów, możliwość dokładania nowych zdolności kostiumowi Parkera. Lokacje mają się skupiać na Nowym Jorku. No i oczywiście - scenariusz jak najbardziej podjedzie pod to, o czym będzie film.

Plotki dotyczące tego, że Nintendo zamierza sprzedawać nową wersję GameBoya Advance - wciąż pozostają plotkami. Wciąż spodziewamy się, że będzie to ta sama konsolka, z tymi samymi opcjami i możliwościami. Jedyną zmianą będzie BYĆ MOŻE zmiana jasności i kontrastu na ekraniku. Tym czasem, pojawiają się dziwne fakty, które każą myśleć, że jednak taki niespodziewany ruch ze strony Nintendo jest możliwy. Po pierwsze w USA spadła cena GBA z 79,99 dolarów, do 69,99. Być może chcą wypuścić lepszą konsolkę, a utrzymać się pod magiczną granicą 100 dolców. Do tego zaś czasu sprzedać jak najwięcej starych GBA. Dosłownie za kilka dni minie termin, w którym Nintendo spodziewa się oficjalnie ogłosić, że sprzedało 23 miliony konsolek GBA na całym świecie. Tak sobie zaplanowano już dawno. Do tego czasu nie można wprost ogłosić, że pojawi się coś takiego jak "GBA Plus", bo spadnie sprzedaż - ludzie zaczną czekać na nową wersję. A wtedy nie zostanie osiągnięty szczytny cel. Jeśli więc ma się pojawić jakieś oficjalne stanowisko, to najwcześniej pod koniec marca.

Zone Of The Enders: Fist Of Mars zmierza do Europy i USA. W przeciwieństwie do zręcznościowej starszej siostry na PlayStation 2, ZOE na GBA będzie strategią. Więcej informacji niebawem - a oto obrazek z gry.

Bang! Gunship Elite

Wszystkie poziomy
Zacznij nową grę i wpisz „y2k" jako imię, aby odblokować wszystkie poziomy.

The Italian Job

Cheat mode
W głównym menu naciśnij: Trójkąt(2), Kółko, Trójkąt, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt.

Wszystkie challenge
W głównym menu naciśnij: Kwadrat(2), Trójkąt, Kółko(2), Kwadrat, Trójkąt, Kółko.

Wszystkie checkpointy
W głównym menu naciśnij: Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Kółko.

Wszystkie destructory
W głównym menu naciśnij: Trójkąt, Kwadrat(2), Trójkąt, Kwadrat(2), Trójkąt, Kółko(3)

Wszystkie free rides i Lamborghini Miura
W głównym menu naciśnij: Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Kółko(3), Trójkąt, Kółko.

Wszystkie poziomy
Zapauzuj grę w career mode, przytrzymaj R1 i wciskaj: Trójkąt, Lewo(2), Trójkąt, Kółko, Góra(2), Kwadrat aby odblokować wszystkie poziomy w Career Mode.

Lamborghini Miura
Ukończ grę, aby odkryć Lamborghini Miura do trybu free ride.

Driven

Wszystkie trasy
W głównym menu naciśnij: Góra(2), Lewo, Dół, Lewo, Prawo(2), Góra.

Wszystkie samochody
W głównym menu naciśnij: Góra, Dół, Prawo(2), Lewo, Góra(2), Dół.

Story Mode
W głównym menu naciśnij: Dół, Lewo, Góra, Prawo(2), Góra, Dół, Lewo aby odblokować Stroy Mode.

Arcade Championships
W głównym menu naciśnij: Prawo, Lewo, Góra, Prawo, Dół(2), Lewo(2) aby odblokować Arcade Championships.

Multi-player championships
W głównym menu naciśnij: Lewo, Dół, Lewo, Góra, Prawo, Lewo, Dół, Prawo aby odblokować Multi-player Championships.

State of Emergency

Pomijanie misji
Podczas gry naciśnij: Lewo(4), Trójkąt. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie.

Nietykalność
Podczas gry naciśnij: L1, L2, R1, R2, X. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie.

Niekończąca się amunicja
Podczas gry naciśnij: L1, L2, R1, R2, Trójkąt. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie. Uwaga: Nie możesz trzymać w łapie żadnej broni podczas wklepywania tego kodu.

Niekończący się czas
Podczas gry naciśnij: L1, L2, R1, R2, Kółko. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie.

Odrywanie głów piąchą
Podczas gry naciśnij: L1, L2, R1, R2, Kwadrat – cios pięścią pozbawia przeciwnika głowy. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie.

Więcej kapuchy
Podczas gry naciśnij: R1, L1, R2, L1, Trójkąt. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie.

Mały ludek
Podczas gry naciśnij: R1, R2, L1, L2, X. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie.

Duży ludek
Podczas gry naciśnij: R1, R2, L1, L2, Trójkąt. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie.

Normalny ludek
Podczas gry naciśnij: R1, R2, L1, L2, Kółko. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie.

Graj jako Bull w Kaos Mode
Podczas gry naciśnij: Prawo(4), X. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie. (Można też skończyć poziom East Side w Revolution Mode).

Graj jako Freak w Kaos Mode
Podczas gry naciśnij: Prawo(4), Kółko. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie. (Można też skończyć poziom Chinatown w Revolution Mode).

Graj jako Spanky w Kaos Mode
Podczas gry naciśnij: Prawo(4), Trójkąt. Jeżeli wklepiesz prawidłowo, pojawi się potwierdzenie. (Można też skończyć poziom Capitol City Mall w Revolution Mode)

Niekończący się czas w Kaos Mode
Ukończ wszystkie poziomy Kaos w Arcade Mode.

Poziom - Chinatown
Zdobądź 25,000 punktów na poziomie Capitol City Mall w Kaos Mode.

Poziom - East Side
Zdobądź 50,000 punktów na poziomie Chinatown w Kaos Mode.

Poziom - Corporation Central
Zdobądź 100,000 punktów na poziomie East Side w Kaos Mode.

Poziom - Last Clone Standing
Ukończ trzy i pięciominutową wersję tego poziomu, aby odkryć ostatnią wersję tej mapy w Kaos Mode.

Użyj czyjegoś łba jako broni.
Włącz "Punches decapitate", przywal komuś, aby pozbawić go głowy. Teraz podnieś czachę i dowal komuś innemu.

Niszczenie budynków
Użyj rocket launcher'a, grenade launcher'a, lub koktajlu Mołotowa do wysadzenia budynku. Aby wrzucić ładunek do budynku, musisz stanąć dokładnie naprzeciw okna. Niszczenie budynków daje naprawdę dużo kasy!

Pirates -Legend of Black Kat

Nietykalność dla Katariny
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij: X, Kółko, L3, Trójkąt, R3, Select, R3, L1, L2, Kwadrat.

Niezniszczalność dla Wind Dancer'a
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij: Select, Trójkąt, L1, X, R3, L2, Kwadrat, R3, Kółko, L3.

Nieskończona ilość przedmiotów
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij: Trójkąt, L1, Select, L2, R3, L3, Kwadrat, X, R3, Kółko. Zapasy przedmiotów raz znalezionych będą nieskończone.

Nieskończony Wind Boost
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij: Select, L1, R3, Kwadrat, L3, Kółko, L2, Trójkąt, X, L3.

Odkryj wszystkie skrzynie ze skarbami
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij: R3, X, Trójkąt, L3, Kółko, L1, Select, L3, Kwadrat, L2.

Odkryj wszystkie zakopane skrzynie ze skarbami
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij Kółko, X, Kwadrat, Trójkąt, L1, Select, L3, L2, L3, R3. Zielony X pojawi się na mapie w dzienniku kapitańskim w miejscach, gdzie zakopane są skarby.

Zdobądź wszystkie klucze do skarbów
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij: Kółko, Select, X, Kwadrat, R3, L1, L3, L2, Trójkąt, L3.

Ulepszenie Wind Dancer'a
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij L2, Trójkąt, R3, L3, X, Kwadrat, R3, Select, L1, Kółko. Gdy przepłyniesz na inną mapę, Wind Dancer stanie się galeonem.

Wybór mieczy
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij R3, Select, L2, L3, Kwadrat, X, L1, Kółko, L3, Trójkąt. Po każdym wklepaniu kodu, w dłoniach Katariny pojawi się inny rodzaj miecza.

Więcej złota
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij: Trójkąt, R3, L1, Kwadrat, X, R3, Select, L3, Kółko, L2.

Śmieszne głosiki
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij R3, Kółko, Select, X, R3, Trójkąt, L1, Kwadrat, L2, L3.

Muzyka z SSX'a
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij L1, X, Trójkąt, L2, Kwadrat, Kółko, L3, Select, R3, L3. Gdy ześlizgniesz się po zboczu w Glacial Gulf, usłyszysz muzykę z SSX'a.

Kane poison head
Podczas gry przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij Trójkąt, L2, L1, Kwadrat, L3, X, L3, Kółko, R3, Select. Wskaźnik zatrucia będzie od teraz wyobrażał głowę Kane'a z Command and Conquer.

Valkyrie'a się ucieszy...
Zachowaj grę i pozwól Valkyrii zabić Katarinę, ale podczas walki nie zadaj jej żadnych ran.

Dodatkowe ciuszki dla Katariny
Uwaga: Kody wymagają dwóch graczy i oczywiście dwóch padów. W głównym menu równocześnie przytrzymajcie: pad pierwszy – L1 + L2 + Góra + Select + L3, a na drugim padzie – R1 + R2 + Trójkąt + Start + R3. Gdy wklepiecie kod prawidłowo, usłyszycie muzyczkę. Teraz wciskaj R3 na pierwszym padzie, aby zmienić wartość liczb pojawiających się na ekranie, potem zacznij nową grę lub załaduj starą, aby zobaczyć odpowiedni kostium.

Kody
Oryginalny kostium i kolor włosów 0000:0000
Czarnobrody (Blackbeard) w szkarłacie 0000:0001
Czerwone włosy i czerwono - pomarańczowe bikini 0000:0010
Niebieskie włosy i pomarańczowo - czerwone bikini 0000:0011
Opalona, brązowe włosy, pomarańczowo - żółte bikini 0000:0100
Blondie, pomarańczowo - żółte bikini 0000:0101
Blondie, różowe bikini 0000:0110
Niebieskie włosy, błyszczące, srebrne bikini 0000:0111
Czerwone włosy, czarne bikini, czarne pończochy 0000:1000
Różowe włosy, błyszczący czarny kostium 0000:1001
Niebieskie włosy, błyszczący miedziany kostium 0000:1010
Szkarłatne włosy, błyszczący srebrny kostium 0000:1011

Soldier of Fortune

Ciężka broń z pełnym magazynkiem
Podczas gry naciśnij Select, przytrzymaj L2 + R2 + Kwadrat i wciśnij Lewo. Jeżeli poprawnie wklepiesz kod, usłyszysz dźwięk i pojawi się potwierdzenie. Powtórz kombinację, aby wyłączyć działanie kodu.

Broń do walki bezpośredniej
Podczas gry naciśnij Select, przytrzymaj L1 + R1 + Kwadrat i wciśnij Lewo. Jeżeli poprawnie wklepiesz kod, usłyszysz dźwięk i pojawi się potwierdzenie. Powtórz kombinację, aby wyłączyć działanie kodu.

Przenikanie przez ściany
Podczas gry naciśnij Select, przytrzymaj L1 + L2 + R1 + Kwadrat i wciśnij Lewo. Jeżeli poprawnie wklepiesz kod, usłyszysz dźwięk i pojawi się potwierdzenie. Możesz przechodzić przez ściany. Powtórz kombinację, aby wyłączyć działanie kodu.

Brak grawitacji
Podczas gry naciśnij Select, przytrzymaj L1 + L2 + R2 + Lewo + Kwadrat i wciśnij Start. Jeżeli poprawnie wklepiesz kod, usłyszysz dźwięk i pojawi się potwierdzenie. Możesz przechodzić przez ściany. Powtórz kombinację, aby wyłączyć działanie kodu.

Splashdown

Cheat mode
W głównym menu wejdź w Options, przytrzymaj R2 i szybko wklep taką kombinację: Góra(2), Dół(2), Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Kółko. Jak wklepiesz ją poprawnie, pojawi się ekran Cheat Name. Wpisz jeden z poniższych kodów, aby uzyskać przypisany mu efekt. Naciśnij X aby wrócić do Options.

Passport - Wszystkie trasy. Uwaga: Ten kod odblokowuje także Steve'a i trasę Bermuda Triangle.

AllChar - Wszystkie postacie.

LaPinata - Wszystkie kombinezony.

TopBird - Konsola nie jest w stanie zrzucić Cię z SeaDoo, ale Ty nadal możesz jej to robić.

PMeterGo – naładowany na maksa Performance Meter. Uwaga: Jeżeli ominiesz boję, gdy ten kod jest włączony, to znacznie stracisz prędkość.

Hobbie – trasy Hard z przeciwnikami na poziomie Normal.

AllOutAI – przeciwnicy jeżdżą jak na poziomie Hard.

Festival – wszystkie zakończenia FMV.

Ibelieve – Time Trial przeciwko UFO.

F18 – Time Trial przeciwko miniaturce myśliwca F-18.

SEADOO – Time Trial przeciwko „duchowi" wybranego zawodnika.

Drakan
The Ancient's Gates

Drakan: The Ancient's Gates to niestamowita gra. Olbrzymi świat, ciekawi bohaterowie, fantastyczna i wspaniale opowiedziana historia. Czego chcieć więcej?

Txt: o.g

Rynn

Lewy analog - poruszanie
Prawy analog - rozglądanie
Krzyżak - techniki specjalne
Kwadrat - atak
Trójkąt - skok, wynurzenie się z wody
X - przetoczenie się, kucnięcie, zanurzenie się niżej
Kółko - magia, FPP z łukiem, blok
L1 - rozmowa, szybsze zbieranie przedmiotów, przywołanie smoka
L2 - zmienia przeciwników, strafe'owanie
R1 - zmiana przedmiotów
R2 - skupienie się na najbliższym przeciwniku
Select - wejście do inwentarza
Start - save

Smok

Lewy analog - poruszanie
Prawy analog - rozglądanie
Krzyżak - techniki specjalne
Kwadrat - podstawowy atak
Kółko - drugi atak
Trójkąt - wzniesienie się w górę, rozpoczęcie lotu
X - lądowanie, lot w dół
L1 - zmienia typ ataku
L2 - zmienia przeciwników, strafe'owanie
R1 - podstawowy atak
R2 - skupienie się na najbliższym przeciwniku
Select - wejście do inwentarza
Start - save

Ataki

Potrójne kombo - trzy razy kwadrat
2xprawo (na krzyżaku) + kwadrat lub
2xlewo + kwadrat - uderzenie z zamachem
2xdół + kwadrat - uderzenie z góry
Dół, góra + kwadrat - atak z obrotem
Kiedy Rynn siedzi na smoku, a on sam stoi na ziemi, można wykonać jeden atak - góra + kwadrat.

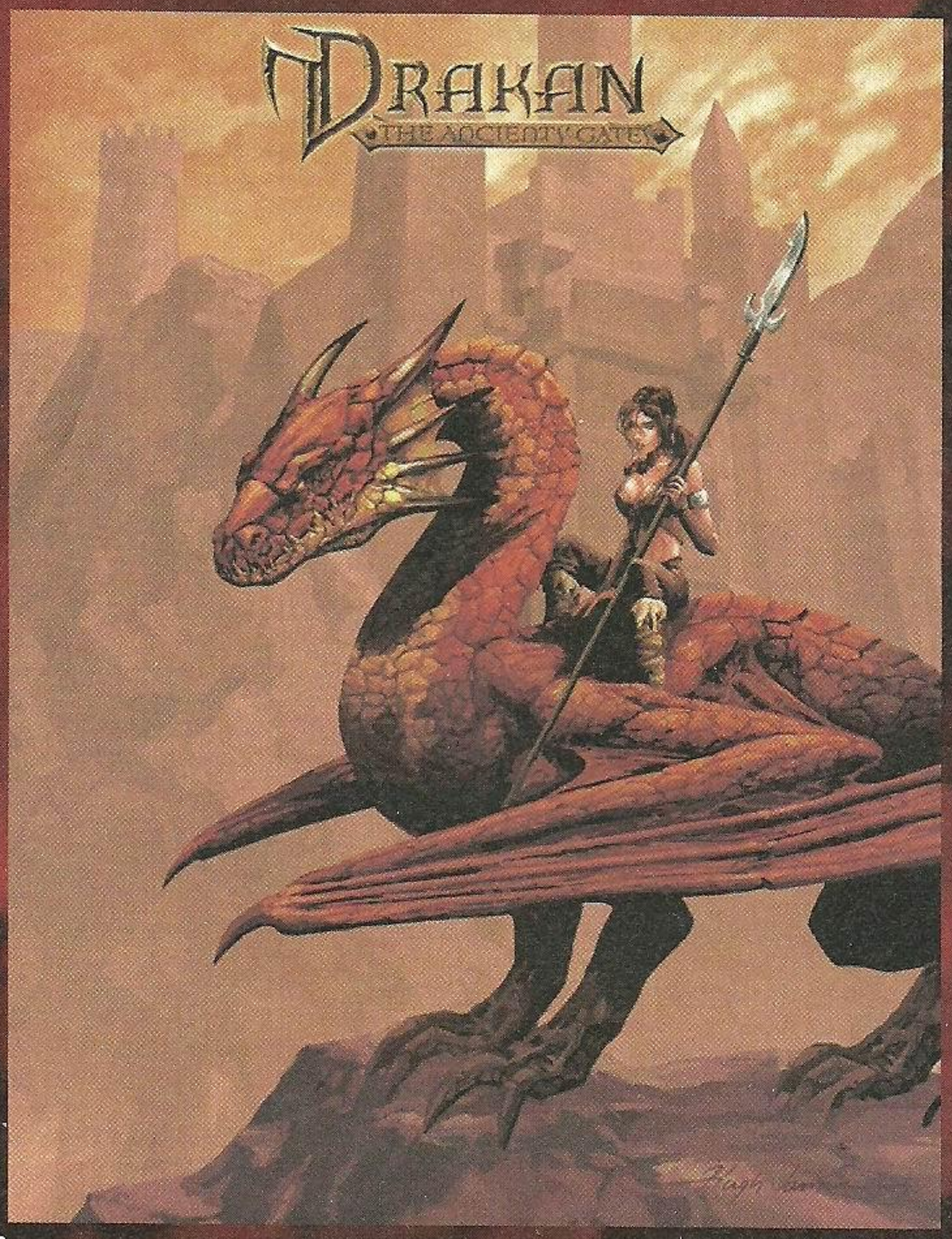
Magia

Są dwa sposoby, aby zacząć czarować. Pierwszy to wejście do inwentarza (nie można wtedy trzymać broni), wybranie pasującego nam czaru i naciśnięcie kwadratu. Drugi to przytrzymanie kółka i zakreślenie analogiem lub krzyżakiem odpowiedniego znaku. Zwróćcie uwagę na pierścienie, które otaczają przeciwnika, kiedy jesteście na nim skupieni. Ich kolor określa, w jakim jest on stanie. Żółty - zdrowy, pomarańczowy - słabszy, czerwony - poważnie zraniony, czarny - bliski śmierci, niebieski - prawie lub już martwy.

Uwaga - jest to opis idący po głównej linii scenariusza. Jeśli chcecie odkryć jakieś poboczne zadania - musicie zrobić to sami. Nie jest to trudne. Wystarczy dobrze się rozglądać i rozmawiać z wszystkimi napotkanymi postaciami. Poza tym, są one wypisane w inwentarzu.

Surdana

Po intrze znajdziesz się w Surdanie. Idź przed siebie i przy manekinie wypróbuj umiejętności Rynn. Jest tu także skrzynia (zagarnij złoto) i beczka (rozwal ją).



Przy mostku zaatakują Cię trzy potwory. Pokonaj je i przeskocz na drugą stronę (most jest zerwany). Idź przed siebie. Przetocz się pod przewróconym drzewem i zabij przeciwnika. Podejdź do gościa przy altance i poćwicz strzelanie z łuku. Przejdź przez bramę i idź przed siebie, aż ujrzysz scenkę. Obejrzyj ją dokładnie i wejdź do sklepu, który znajduje się nieopodal. Sprawdź sprzęt, który możesz tu kupić i wyjdź z powrotem. Wejdź również do alchemika, który urzęduje po drugie stronie. Wejdź do domu, który widziałeś podczas scenki. Przetrząśnij skrzynię i zejdź na niższy poziom. Załatw pająka i przejdź kilka kroków dalej. Nie jest ważne, którą drogę wybierzesz i tak dojdziesz w jedno miejsce. Wybij wszystkie pająki (Rynn powie, że to już ostatni). Wróć do wioski i pogadaj z panem po lewej, a da Ci twoją nagrodę. Po prawej stronie znajduje się tawerna. Pogadaj z barmanem i gościem przy stole. Wyjdź i skieruj się w prawo (możesz jeszcze raz odwiedzić sklep i alchemika). Dojdziesz do wysokiej wierzy - wejdź do środka i windą wjedź na górę. Przejdź przez długi most i wejdź do pałacu. Idź przed siebie, aż dotrzesz do królowej. Po scence z Arokh'iem wejdź do budynku przed Tobą - to sklep z bronią. Pogadaj ze sprzedawcą i wymień swój sprzęt. Wyjdź i skieruj się w prawo. Przejdź przez most i skręć w lewo. Zejdź w dół i pogadaj z żołnierzem.

Shadowmire

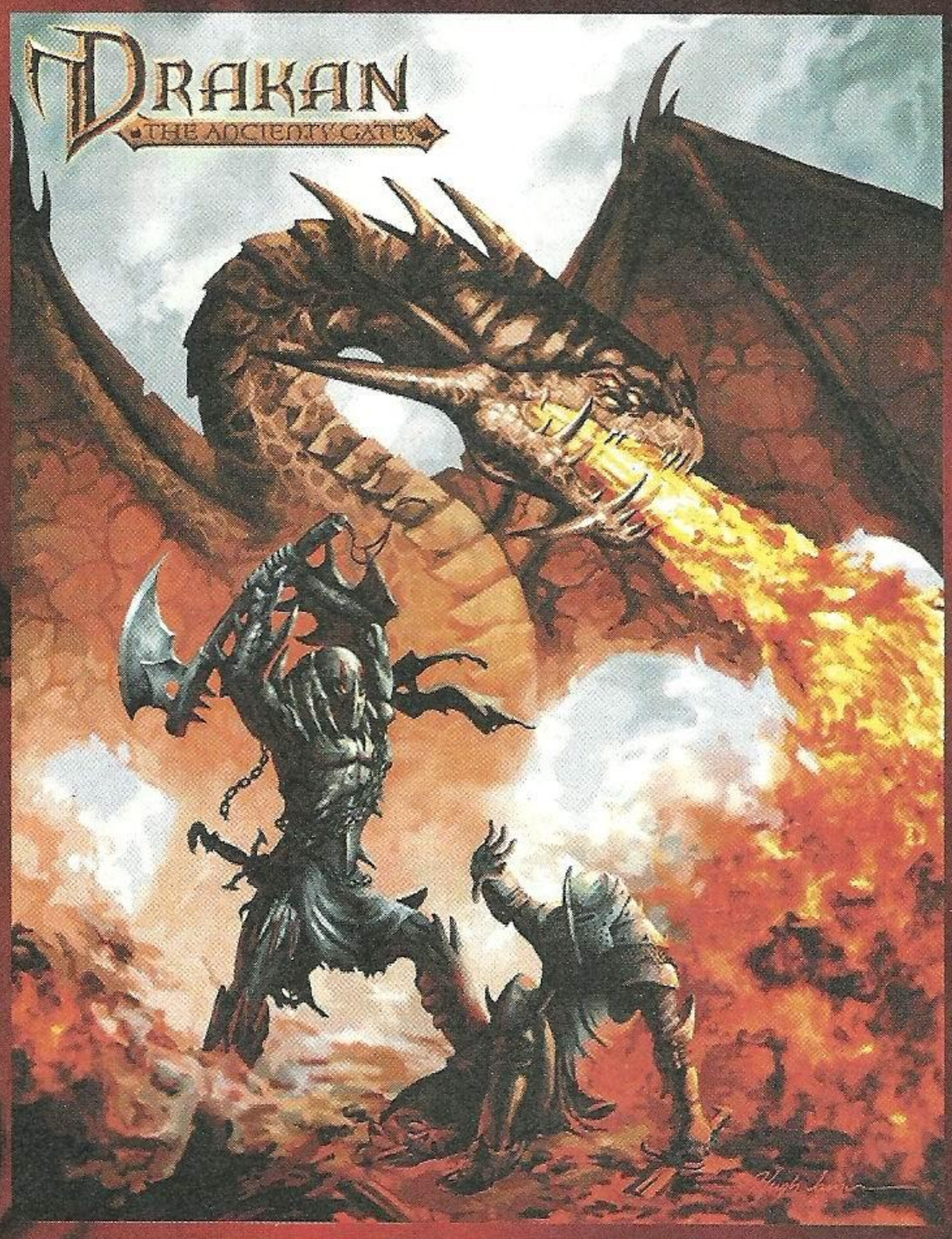
Wejdź w tunel po prawej. Możesz teraz zasejwować. To znaczy można zachowywać grę w dowolnym momencie, ale gra czasami sama to proponuje. Przejdź przez most i skieruj się w dół. Tu skręć w prawo i załatw trzech przeciwników. Dalej po prawej, stoi ukryty oponent - załatw go z łuku. Wejdź do chaty i zgarnij wszystko, co tu znajdziesz. Idź dalej cały czas przed siebie. Zabijaj wrogów i przeczesuj pomieszczenia. W pewnym momencie zobaczysz pułapkę - przetocz się pod nią. Dalej zobaczysz posągi plujące strzałkami - omijaj je z daleka i ciągle przyj przed siebie. Wdrap się na wyższy poziom i pogadaj z rycerzem. Idź dalej, aż dotrzesz do kolejnej jaskini na końcu dróżki. Uważaj na podłogę, ponieważ są w niej dziury, z których się już nie wychodzi (przejdź prawą stroną). Ciągle przyj przed siebie, aż dotrzesz do zerwanego mostu. Uważaj, bo po jego drugiej stronie czai się przeciwnik. Najpierw spróbuj wyłuskać go z łuku, a dopiero potem tam przeskocz i jeśli nie starczyło, to dokończ dzieło zniszczenia. Skieruj się w lewo i przeskocz na platformę przyczepioną do drzewa. Zeskocz na sam dół i przejdź kilka kroków, a zobaczysz scenkę. Załatw trzech przeciwników i uwolnij kobietę. Wejdź na górę po drabinie i wejdź do chaty. Zejdź po drabinie (ta przy okazji połamie się) i załatw jednego przeciwnika. Idź dalej i zejdź na niższy poziom. Znowu będziesz mógł powalczyć z pająkami. Ciągle przyj przed siebie, aż dotrzesz do windy. Skorzystaj z niej, a dotrzesz do celu - wielkiego drzewa. Wejdź w jego środek, a zobaczysz krótki przerywnik. Nie próbuj skakać w dół. Zamiast tego wyjdź z powrotem na zewnątrz, skieruj się w lewo i wejdź w jaskinię. Przejdź po zwalonym pniu drzewa i skieruj się w lewo. Przeskocz nad małą przepaścią i doskocz do platformy powyżej. Złap się jej krawędzi i podciągnij. Zeskocz po jej drugiej stronie, a potem na sam dół. Idź przed siebie, aż dotrzesz do chaty (Hermit's Hut). Po rozmowie z górnikiem, skieruj się do kopalni. Nie zapomnij tylko klucza (wisi na ścianie). Kopalnia jest prosta jak drut. Musisz znaleźć cztery sakiewki dynamitu. Wszystkie leżą na stołach rozmieszczonych, gdzieś w tunelach i bez większego problemu można je odnaleźć. Kiedy już tego dokonasz, wróć do chaty. Pogadaj z właścicielem, a da Ci gotową paczkę dynamitu. Wejdź do jaskini, która znajduje się niedaleko chaty. Uważaj, ponieważ tu nadziejesz się na nowy rodzaj potworów - są o wiele mocniejsze od poprzednich. Idź na sam koniec jaskini, a Rynn sama podłoży ładunek. Przejdź dalej i ciągle idź przed siebie (jest tu tylko jedna droga). Podciągnij windę (dźwignia z boku) i zjedź niżej. W końcu zobaczysz, że dalej prowadzą dwie drogi - wybierz którąkolwiek. Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu z murowanymi ścianami. Zbadaj okolice i wyjdź przez dziurę w ścianie po lewej. Zabij przeciwników i korytarzem wejdź wyżej. Znajdziesz się w kuchni - załatw, co trzeba i przejdź dalej. Kolejne pomieszczenie to biblioteka. Wiesz, co masz zrobić... Nie? Zabij wszystko, co się rusza i idź dalej. Wejdziesz w kolejny długi tunel z tylko jedną drogą. Na jego samym końcu dotrzesz do pomieszczenia, w którym znajduje się Cypher Rune - przedmiot, po który tu przybyłeś. Złap go i wracaj z powrotem. Zobaczysz krótką scenkę. Załatw przeciwników i przejdź przez świeżo otwarte wrota. W pomieszczeniu skręć w prawo, a później w lewo. W następnym pomieszczeniu będziesz mógł zobaczyć swojego przyszłego przeciwnika. Podciągnij windę i zjedź na dół. Przejdź po skalnej półce i zasejwuj.

Boss - Toadfist

Heh, nie jest trudny. Ma silny atak na odległość, więc lepiej trzymaj się z bliska i po prostu napierniczaj, ile się da (staraj się również blokować!). Albo, jeśli masz dużo lekarstw i strzał, po prostu stań i strzelaj w niego, aż padnie. Ja skorzystałem z tej drugiej opcji.

Shadowmire 2

Wróć do windy i wjedź z powrotem na górę. Kieruj się na północ (kompas zwrócony do góry), aż dotrzesz do mostu.



Spróbuj po nim przejść. Niestety nie dotrzesz na drugą stronę, ponieważ załamie się, a Ty wpadniesz do jeziorka. Załatw wszystkich przeciwników i pogadaj z gościem. Weź od niego książkę i idź dalej. Stań na kamiennym okręgu, a drzwi same się otworzą. Tu cały czas przyj przed siebie, aż dotrzesz do pomieszczenia z czterema szkieletami. Są mocne, więc uważaj. Najlepiej cały czas uciekaj i co jakiś czas zadaj jeden, dwa ciosy. Po walce wracaj drogą, która tu przybyłeś. Załatw jeszcze to, co trzeba: pogadaj z gościem i już wracaj do miasta. Odwiedź sklepy i wskakuj na smoka. Leć do pałacu, a potem do Mother's Eye. Tutaj skieruj się na zachód. Powinieneś zobaczyć smoka. Jeśli go załatwisz, to zdobędziesz trzy jajka dla alchemika. Wróć do pałacu i tu skieruj się na wschód, aby po chwili skręcić na południe. Wyląduj przy Brothers of the
Sacred Word i pogadaj z gościem, który siedzi przy stole. Teraz poleć na południowy-zachód i wyląduj przy wejściu do...

Catacombs

Tu będzie tylko jeden rodzaj przeciwników - szkielety. Idź cały czas przed siebie, ale uważaj na wyskakujących zza ścian przeciwników. W końcu dotrzesz do zamkniętych wrót. Wróć troszkę, a ściana po prawej powinna się rozpaść. Wejdź w korytarz za nią i przyj przed siebie. Przesuń dźwignię na końcu korytarza i przejdź kilka kroków dalej. Ściana rozpadnie się i znajdziesz się w pobliżu zamkniętych wcześniej wrót. Przejdź przez nie, a znajdziesz się w dużym pomieszczeniu. Zasejwuj i skacz na drugą stronę przepaści (nie kombinuj - najlepiej jest skoczyć z miejsca po środku). W korytarzu skręć w lewo i wejdź na górę po schodach. Zasejwuj! Pochodnie zgasną i wrota opadną, odcinając Ci drogę ucieczki. Wyskoczy kilkanaście szkieletów i będziesz musiał wszystkie załatwić. Po wyczerpującej walce, przejdź przez otwarte wrota. W kolejnym pomieszczeniu możesz walczyć z dziesięcioma szkieletami. Nie musisz, ale nie warto unikać walki. Przejdź do następnego pomieszczenia i zaczekaj, aż ziemia przestanie się trząść. Przeskocz na drugą stronę i przejdź do kolejnego pomieszczenia. Zasejwuj i zejdź po schodach.

Boss - Bone Lord

Ma dwa ataki. Normalne cięcie mieczem i płonącą falę uderzeniową. Nie jest wcale taki trudny. Wystarczy kilkanaście uderzeń i pada. Zbierz to, co zostawił i odwiedź pobliskie pomieszczenia (w jednym musisz rozwalić ścianę). Zbierz wszystko, co w nich znajdziesz i wejdź w teleport. Dostaniesz się na początek poziomu. Wejdź po schodach i zasejwuj.

The Inquisitor's Lair

Wróć do miasta i skieruj się do wodospadu. Za nim znajduje się wejście do jaskini. Idź przed siebie, aż dotrzesz do dużej pieczary. Uważaj, ponieważ przeciwnicy tutaj są bardzo potężni. Najpierw będziesz musiał zmierzyć się z wilkołakiem plującym ogniem, a zaraz za nim będzie stał oponent z toporem. I tak, co kilkadziesiąt kroków będziesz się nadziewał na kolejnych wrogów. Skręć w lewo i zejdź niżej. Po lewej jest mała jaskinia, a na jej końcu dźwignia, którą musisz przesunąć. Zrób to i wróć na główną ścieżkę, a dostaniesz się do dużej lokacji z mostem. Przejdź przez niego i uważaj, bo po drugiej stronie stoją dwaj przeciwnicy, którzy plują kulami ognia. Przejdź przez krótki korytarz (obie drogi prowadzą w to samo miejsce) i zatrzymaj się na chwilę. Usłyszysz ciekawy dialog. Zejdź niżej i przygotuj się na spotkanie z bossem.

Boss - The Inquisitor

Najlepiej jakbyś miał ze sobą magiczny napój, który sprawi, że będziesz nieśmiertelny. Mam nadzieję, że nie zużyłeś go wcześniej. Okey, ta mumia ma tylko jeden atak, ale za to bardzo potężny. Mianowicie wystrzeliwuje zielone, magiczne kule. Staraj się ich unikać i atakuj. Nie ma tu żadnej specjalnej taktyki. Po walce pogadaj z wieśniakiem, zabierz złoto i wejdź w teleport. Znajdziesz się na samym początku poziomu, więc wracaj do miasta.

City of the Damned

Wskakuj na Arokh'a i leć na południowy-zachód. Pokonaj wszystkich naziemnych przeciwników i leć dalej. Tu po raz pierwszy spotkasz nowy rodzaj smoków. Są bardzo potężne - trzy trafienia i kaplica. Pokonaj wszystkie cztery i wyląduj na platformie. Skorzystaj ze schodów i wejdź na teleport, aby dostać się do... Innego wymiaru. Najpierw wejdź na wierzę, z której wyszedłeś i dobrze rozejrzyj się po okolicy. Po prawej jest dróżka, dzięki której zejdziesz niżej. Aha, no i staraj się nie spaść z platform. Okey, cały czas przyj przed siebie. Przeciwnicy, to już dobrze znane szkielety. Tym razem będą jednak wychodzić spod ziemi, a nie z trumien. W końcu dotrzesz do rozwalonego mostu. Jego druga część jest o wiele niżej niż ta, na której stoisz. Dobrze się rozpędź i skocz, a powinieneś bez problemu dolecieć. Pokonaj dwóch przeciwników i podejdź do kolejnego mostu. Strzeli w niego piorun i znowu będziesz musiał skakać. Lokacja po drugiej stronie zasiedlona jest przez dużą liczbę szkieletów. Bardzo, ale to bardzo uważaj na nie. I nie przejmuj się mumią - nie zaatakuje Cię. W jedno z drzew wbity jest miecz. Słabo go widać, ale warto poszukać, ponieważ jest naprawdę silny. Potrzebujesz jednak piątego levelu doświadczenia, aby móc go używać. W końcu dotrzesz do jaskini - właź do niej i zasejwuj.

Boss - Khossa Vole

Najpierw sprawdź okolice. Powinny tu być cztery ukryte pomieszczenia. Skryj się w jednym z nich i zacznij strzelać w lewitujące ciało. Po pewnym czasie ciało opadnie. Jednocześnie jedna ze ścian pokruszy się, więc pobiegnij tam. Zobaczysz mumię, która może przechodzić przez ściany. Unikaj jej ataku (zielona kula) i wdrażaj swoją ofensywę (magia, miecz). Kiedy już uda Ci się ją pokonać, zbierz pozostałe dobra i wejdź w teleport.
Zawołaj Arokh'a i wsiądź na niego. Zbierz nowy czar i wracaj do miasta. Załatw wszystko, co trzeba (sklepy, magia) i wsiadaj na smoka. Skieruj się na wschód i leć nad oceanem, aż gra poprosi Cię o zasejwowanie.

The Andrellian Isles

Po animacji, wznieś się w górę i zniszcz trzy katapulty. Wróć do gościa, z którym rozmawiałeś podczas pierwszej animacji i znowu z nim pogadaj. Sprawdź okolice i wejdź do jaskini, którą wcześniej widziałeś. Jest tu sklep - jak chcesz, to możesz coś kupić. Pogadaj z gościem, który stoi przy chorym. Musisz odnaleźć lekarstwa, więc wskakuj na smoka. Poleć tam, gdzie wcześniej rozwaliłeś katapulty. Wyląduj i zbadaj okolice. Wejdź do jaskini i zbierz wszystkie dobra. Właź na Arokh'a i poleć na północ. Tu załatw wszystkich przeciwników i wyląduj. Wejdź do jaskini i skorzystaj z windy. Znajdziesz się w naprawdę dużej grocie. Idź cały czas przed siebie, aż zobaczysz windę po lewej. Skorzystaj z niej, aby dostać się do spokojniejszego miejsca z kilkoma beczkami i przedmiotami. Zbierz wszystko i wracaj na górę. Idź przed siebie, aż ujrzysz krótką scenkę. Zabij dużego potwora (po jego śmierci, zbierz lekarstwa, których potrzebowałeś) i skieruj się w prawo. Przesuń dźwignię i przejdź przez otwartą bramę. Wyjdziesz po drugiej stronie... Góry! Zawołaj Arokh'a i leć do jaskini, w której leży chory. Daj lekarstwa mężczyźnie, z którym wcześniej rozmawiałeś i poczekaj, aż Master Sevoth się ocknie. Pogadaj z nim. Zgodzi się pomóc Ci, ale tylko, jeśli przyniesiesz mu kryształy z kopalni. Wskakuj na smoka i leć na północny zachód. Jeśli się zgubisz, to spójrz na mapkę. Wejście do kopalni znajduje się między dwiema górami. Przed wejściem będzie stało kilku przeciwników, więc załatw ich ognistym oddechem Arokh'a. Zeskocz na ląd i idź przed siebie, a dotrzesz do wysokiej pieczary. Rozejrzyj się i skieruj się w prawo. Idź, aż dojdziesz do wagoniku. Widzisz niebieski kryształ? Musisz mieć takich dwadzieścia. Zabierz go (L1) i idź dalej. Podciągnij windę i zjedź na dół. Dalej zobaczysz kryształowe stalaktyty. Rozbijaj je, aby uzyskać kolejne kryształy. W kolumnach może być więcej niż jeden kryształ, więc uważaj, aby ich nie przeoczyć. Idź dalej tunelem i złap kryształ, który leży na wózku. Wróć trochę i skręć w prawo. Są tu trzy kolumny - rozbij je, złap kryształy i zjedź windą na dół (zasejwuj!). W Twoją stronę rzuci się banda przerośniętych jaszczurów - podchodź je ostrożnie. Po chwili powinien pojawić się...

Boss - Grull Kong

Nie podchodź do niego! Trzymaj się z dala i strzelaj z łuku, a najlepiej używaj czarów. Uważaj też na jego ataki na odległość. Może w Ciebie rzucać różnymi przedmiotami. Jeśli skończy Ci się amunicja, to pobiegnij za skrzynki, które stoją na podwyższeniu. Tu znajdziesz łuk. Po wykończeniu przeciwnika rozbij wszystkie stalaktyty i zbierz kryształy. Wyjście z tej lokacji znajduje się po prawej stronie. W tym momencie miałem już osiemnaście kryształów. Zbierz jeden, który znajduje się po lewej i zasejwuj. Przeskocz na drugą stronę przepaści i szybko załatw przeciwnika, który tam stoi. Skorzystaj z drabiny i... Staw czoło drugiemu Grull Kong'owi. Kiedy go pokonasz, zbierz resztę kryształów i przejdź do następnego pomieszczenia. Tu spotkasz jeszcze większą liczbę przeciwników. Załatw, co trzeba i wejdź po drabinie. Biegnij wzdłuż drewnianego mostku. Jeśli chcesz, to zignoruj windę i idź dalej przed siebie. Dotrzesz do lokacji z niezliczoną ilością kryształów i kilkoma innymi dobrami. Możesz je zebrać. Kiedy już to zrobisz, wróć do windy i skorzystaj z niej. Przejdź się najpierw po korytarzu po prawej i zbierz wszystkie dobra. Potem wróć, otwórz bramę (wiesz już chyba, gdzie jesteś?) i wyjdź z kopalni. Wsiadaj na smoka i wracaj do Master Sevoth. Daj mu dwadzieścia kryształów, a w zamian nauczy Cię nowego zaklęcia i pokaże, gdzie znajduje się Bonegrinder's Lair. Wskakuj na Arokh'a i leć tam. Kiedy już się zbliżysz, powinieneś zobaczyć wielgachne tornado. Jednak aby dostać się bliżej, będziesz musiał pokonać...

Boss - Mezzidrel

Dwugłowy potwór wynurzy się z głębin oceanu i po krótkiej rozmowie zaatakuje Cię. Przeciwnik strzela naprowadzanymi kulami energii. Unikaj ich, jak możesz: zmieniaj wysokość lotu i poruszaj się na boki. Skup się tylko na jednej głowie. Kiedy ona padnie, to walka będzie zakończona. Przeleć przez świecący punkt, a zdobędziesz kolejny czar. Wyląduj przy jaskini i zasejwuj.

Bonegrinder's Lair

Zejdź na niższy poziom i uważaj, ponieważ w pewnym momencie przed Tobą pojawi się przeciwnik. Na szczęście będzie odwrócony, więc bez trudu go pokonasz. Dalej czekają na Ciebie trzy platformy do przeskoczenia. Kiedy znajdziesz się po

drugiej stronie przepaści, znowu znikąd pojawi się przeciwnik. Załatw go i skieruj się w lewo. Przejdź po wąskiej kładce i przeskocz po dwóch platformach na niższy poziom. Przejdź kilka kroków i znowu zeskocz niżej. Trochę dalej zobaczysz, w jaki sposób powstaje tornado. Okey, teraz skręć w prawo i podejdź do samej krawędzi. Zeskocz na niższą platformę i przejdź po niej tak, aby okrążyć tornado. Przeskocz na drugą część tej platformy i spójrz niżej. Widzisz te duże skrzynki? Wskocz na nie, a z nich na stały grunt. Idź dalej, aż dotrzesz do lokacji z lawą na samym dole. Skacząc po platformach dostań się niżej i przejdź w prawo. Tu znowu zeskocz niżej. Przejdź przez tunel (na jego końcu są kamienne wrota, które widziałeś na samym początku) i obejrzyj scenkę, bo za chwilę będziesz się musiał zmierzyć z...

Boss - Bonegrinder

Na początku Twój przeciwnik będzie niezniszczalny. Łyknij napój, dzięki któremu staniesz się nieśmiertelny i uzbrój się w łuk lub w czar. Bonegrinder będzie ciągle za Tobą biegał i stosował swój czar. Ma jednak ograniczony zasięg, więc wystarczy, że będziesz trzymał się na odległość. Zwróć uwagę na trzy małe kryształy osadzone w kolumnach. Najpierw rozbij je wszystkie, a dopiero potem zacznij atakować Bonegrinder'a. Bez problemu możesz przerywać jego ataki przez zwyczajne szybkie siekanie go mieczem. Weź jego laskę i skieruj się w stronę teleportu (jest niedaleko wejścia), pociągnij za dźwignię i wejdź w niego. Wsiadaj na smoka i wznieś się w powietrze.

Ravenshold

Kraina lodu. Wyląduj i pogadaj z kapitanem Fandrill'em, a da Ci trochę rzeczy. Sprawdź latarnię. Znajdziesz tam siekierę i magiczny napój. Wskakuj na Arokh'a i leć na północ. Leć wzdłuż rzeki, aż dotrzesz do miasta. Po scence, znowu wzbij się w powietrze i przeleć nad bramą do miasta. Wyląduj i przejdź z Arokh'iem prze bramę po lewej. Podejdź do portalu i uruchom go. Wróć z powrotem przez bramę i idź do domu Ranwulf'a. Pogadaj z nim, a wyjaśni Ci sytuację. Teraz obejdź cały obóz i pogadaj z wszystkimi, a w szczególności z gościem, który siedzi w chacie zaraz obok bramy. Wskakuj na smoka i leć na wschód. Dość szybko powinieneś dotrzeć do wierzy czarodzieja. Daj mu książkę i leć z powrotem do miasta. Pogadaj ze sklepikarzem, a da Ci potrzebne informacje. Leć do Daemog's Hunting Grounds. Wyląduj i wejdź do jaskini, przez którą przepływa rzeczka. Idź przed siebie, aż nastąpi krótka scenka. Musisz załatwić olbrzymiego potwora. Po walce, wejdź do jaskini i odszukaj pamiętnik. Wróć z nim do sklepikarza, który z wdzięczności wskaże Ci, gdzie znajduje się stary grobowiec. Weź jeszcze klucz i leć tam. W grobowcu panuje całkowita ciemność, więc skorzystaj z pochodni, którą ofiarował Ci sprzedawca. Okey. Są tu dwie odnogi korytarza. W każdej z nich znajdziesz dwa amulety. Kiedy już zbierzesz wszystkie cztery, to przejdź do pomieszczenia po środku i wykorzystaj je przy pomniku. Posąg odsunie się, więc wskocz w dziurę pod nim. Zbierz prochu wojownika (po to tu przecież przybyłeś) i wyjdź z jaskini.

Northem Tundrs

Skieruj się do Northem Tundrs. Po drodze zahacz o obóz potworów (Grull's Camp) i sprawdź go dokładnie. W pomieszczeniu z wiszącymi na hakach ciałami zbierz Altar Blood. Wejście do Northem Tundrs znajduje się niedaleko mostu. Nie zsiadając ze smoka, przejdź przez tunel, a znajdziesz się w nowej lokacji. Niedaleko wejścia powinien znajdować się obóz ludzi. Wyląduj tam i wejdź do jaskini. Pogadaj z kapitanem (Serris), a da Ci nowe zadanie. Wskakuj na smoka i leć do lodowych jaskiń. Wejdź do środka i skorzystaj z portalu.
Przetransportujesz się w zupełnie inne miejsce. Jest to większa lokacja, ale i tak przez większość czasu idziesz przed siebie. Jednak bardziej trzymaj się lewej strony. Uważaj na nowy rodzaj przeciwników - lodowe stwory. Mają silny atak na odległość - promień świetlny. Jeśli w końcu dotrzesz do teleportu, to wróć troszkę i przejdź się drugą ścieżką. Powinieneś zobaczyć dziwny "pomnik" z okiem - weź je i dopiero teraz wlaź w teleport. Dostaniesz się na początek jaskini. Wskakuj na Arokh'a i leć do kolejnych jaskiń (Wartok Caves). Tu również jest tylko jedna droga. Nie kombinuj, tylko systematycznie wykańczaj przeciwników. W pieczarze z lawą trzymaj się blisko prawej ściany. W ten sposób dostaniesz się do przepaści i trzech małych platform. Cóż, musisz się dostać na drugą stronę prawda? Do dzieła więc. Dalej, wybierz lewą odnogę jaskini, a dotrzesz do miejsca, gdzie zdobędziesz potrzebne Ci bransolety. Po lewej jest wyjście z jaskini - skorzystaj z niego i leć do obozu. Pogadaj z kapitanem, a da Ci miecz.

Ravenshold 2

W ten sposób powinieneś już mieć wszystkie rzeczy potrzebne czarodziejowi. Skieruj się właśnie do niego. Po animacji, rozpocznie się bitwa. Pomóż swoim kolegom w pokonaniu przeciwników. Po walce wskakuj na Arokh'a i wlaż do jaskini. Wyjdziecie w zasypanej śniegiem lokacji. Przyj przed siebie, aż dotrzesz do bramy. Uważaj, ponieważ siły wroga są tu bardzo silne i zwarte. Poza tym, zza bramy wyjdzie ogromna bestia. Zniszcz ją i przejdź przez wrota. Na końcu tunelu będą drewniane wrota, które będzie mogła przekroczyć tylko Rynn. Idź przed siebie i skręć w lewo. Na wyższym poziomie znowu skręć w lewo i idź cały czas jaskinią, aż zobaczysz animację.

Boss - Desert Lords

Nie są wcale tacy mocni, jakby się wydawało. Choć i tak warto skorzystać z napoju na nieśmiertelność. Mają atak na odległość - czar, który odbiera kawał energii. I mogą na chwilę stawać się nieśmiertelni. Kiedy już ich pokonasz, zjedź na dół i przejdź do kolejnego pomieszczenia. Załatw jednego przeciwnika i zbierz wszystkie dobra. Wracaj teraz tam, skąd przybyłeś i idź drugą drogą. W pewnym momencie znowu napotkasz rozdroża, więc skręć w lewo. Załatw dwóch przeciwników i weź wszystko, co znajdziesz. Wróć i idź drugą drogą. Przejdź przez most i skręć w prawo. Zejdź na sam dół i przyj przed siebie. Dotrzesz do kolejnej jaskini. Tu skręć w lewo i wejdź w mały tunel...
Aby wydostać się z celi, skorzystaj z jakiegoś czaru. Przywal z niego w strażnika i kluczem otwórz energetyczną bramę. Teraz tylko wydostań się z więzienia. W pewnym momencie wyskoczą na Ciebie dwa gady. Załatw je i użyj dwóch dźwigni, które znajdują się w pomieszczeniach, z których wypełzły. Dalej nie jest już trudno. Pokonaj kilkunastu przeciwników i zbierz swoje przedmioty, które będą leżały w jednym z pomieszczeń. Skorzystaj z windy, aby dostać się wyżej. Przygotuj się na walkę z bossem i wyjdź na zewnątrz.

Boss - King

Mocny gość. Ma ataki z bliska i z dystansu. Szybki i nie daje sobie przerywać ataków. Korzystaj z bardziej zaawansowanych czarów takich jak: Clone czy Time Slow. Dzięki temu przesuniesz przewagę na swoją stronę. I wszystko zależy od Twojej inicjatywy!
Przejdź dalej, a zobaczysz drugą bramę. Skręć w prawo i wejdź na wieżyczkę z reflektorem. Przesuń dźwignię, która się tu znajduje - dzięki temu uwolnisz Arokh'a. Zawołaj go i przelećcie przez bramę. Dostaniesz się do Surdany. Pogadaj ze wszystkimi w pałacu i skieruj się na południowy-wschód. Wejdź z Arokh'iem do jaskini, a dostaniesz się do...

Kragmor

Jest to duża, otwarta lokacja. Najpierw rozpraw się z latającymi tu smokami, a potem trzymając się prawej strony (patrząc od miejsca startu) leć, aż dotrzesz do miejsca z ukrytą jaskinią (Arokh powie, że jest to właściwe miejsce).

Snotmaw's Lair

Załatw siły naziemne i wyląduj. Wejdź do jaskini i korzystając z windy zjedź na niższy poziom. Przebiegnij przez korytarz (uważaj na miotacz płomieni) i zjedź jeszcze niżej. Jeśli masz łuk, to załatw przeciwnika, który stoi po drugiej stronie przepaści. W korytarzu jest kolejna pułapka - obracające się ostrza. Po środku korytarza jest wnęka, więc skorzystaj z niej. Ale uważaj na ostrza wysuwające się ze ściany (kucnij). Przejdź przez kolejne pomieszczenie. W korytarzu będą dwie odnogi. Ale prowadzą donikąd, więc idź prosto.

Boss - Grull Kong

Po raz kolejny spotykasz się oko w oko z tą bestią. Walczyłeś już z tym rodzajem przeciwnika, więc doskonale wiesz, co robić. Powiem tylko, że najlepiej w ogóle nie wychodzić z korytarza. Po pokonaniu oponenta idź dalej i wyjedź na górkę po lewej. Przejdź przez most i wejdź na "arenę". Pokonaj kolejnego bydlaka, a po chwili pojawi się sam...

Boss - Snotmaw

Kilka zaklęć i pęka. Możesz go potraktować jak zwykłego, "trochę silniejszego" przeciwnika. Jest strasznie wolny, więc możesz bez problemu cały czas znajdować się za jego plecami. Po wygranej wyskoczą na Ciebie kibice niedoszłego mistrza. Rozwal ich i idź w lewo. Zasejwuj i przeskocz po trzech ruchomych platformach. Skieruj się w lewo i skorzystaj z windy. Wyjdź na zewnątrz i wsiadaj na Arokh'a. Wracaj do miasta. Załatw wszystko, co trzeba i skieruj się do ...

Stratos

Po animacji wskakuj na Arokh'a i rozwal wszystkich wokół. Wznieś się wysoko i przeleć przez otwór w suficie. Rozwal dwie magiczne kule i przeleć do Golem Palace. Przy wejściu będzie bariera - nie podchodź do niej! Poleć teraz do Ferry i pogadaj z gościem, który stoi przy wejściu do pałacu. Skieruje Cię Grotus'a. Leć do miejsca zaznaczonego na mapie. Będzie to kolejny pałac. U jego podstawy jest wejście, przez które może przedostać się tylko Rynn. Jak zwykle jest tylko jedna droga. Kieruj się w dół. Przed wejściem do dużego pomieszczenia pojawi się przeciwnik. Załatw go, aby móc przejść dalej. Dotrzesz do sieci prostopadłych korytarzy. Jest tu kilka pomieszczeń. Z każdego z nich wyskoczy jeden przeciwnik. Zabijaj ich po kolei. W końcu otworzą się drzwi, dzięki którym przedostaniesz się dalej. Sprawdź otocznie. Po chwili powinien pojawić się sam...

Boss - Blade

Szybki i naprawdę potężny. Ale ma tylko ataki na krótki dystans. Ucieczka i ataki magiczne lub z łuku na wiele się nie zdadzą. Łyknij eliksir na nieśmiertelność i powinieneś wygrać.
Jeszcze raz sprawdź wszystkie skrzynie. W jednej z nich powinieneś znaleźć upragniony eliksir. Wejdź w teleport, a przetransportujesz się w pobliże Ferry. Wejdź do pałacu (Rynn sama wypije eliksir) i wejdź na okrąg w środku, a zjedziesz niżej. Przejdź przez korytarz i wejdź na kolejny okrąg. Po prawej są pomieszczenia z kobietami (tak na wszelki wypadek, gdybyś chciał wiedzieć). Załatw wszystkich i skręć w lewo. Kolejny korytarz. Po lewej zobaczysz statek. Wróć i przejdź przez drzwi po prawej. Zejdź niżej i załatw wszystkich przeciwników. Przejdź przez drzwi i... Statek właśnie odpłynie. Przejdź na drugą stronę kanionu i wykończ wszystkich przeciwników. Na końcu korytarza spotkasz starego znajomego. Po rozmowie wróć tam, gdzie cumuje statek i zwróć uwagę na kropelki wody lewitujące tuż przy wejściu. Dzięki nim bezpiecznie dostaniesz się na statek. Po animacji zejdź na suchy ląd i załatw trzech przeciwników. Wejdź w teleport, aby dostać się do pałacu. Podejdź do łoża i przygotuj się na spotkanie z bossem.

Boss - Grotus

Ma tylko jeden atak i to na krótki dystans. Jest powolny, więc nie pozwól, aby się do Ciebie zbliżył. Nie walcz z nim, bo i tak jest nieśmiertelny. Wybiegnij przez drzwi, którymi tu przybył i wbiegnij do dużego pomieszczenia. Zwróć uwagę na cztery pokoje po bokach. Zagrodzone są czerwonymi barierami, a za nimi znajdują się czerwone kryształy. Uzbrój się w czar piorunów i rozwalaj te kryształy. Wchodź do tych pokoi i przesuwaj dźwignie. Po przełączeniu wszystkich, bariera na końcu pomieszczenia zostanie zdezaktywowana. Przejdź przez nią i idź korytarzem, aż dojdziesz do pomieszczenia z urną. Rozwal ją i idź dalej. Dotrzesz z powrotem do miejsca, gdzie rezyduje boss. Przejdź teraz przez drzwi po lewej, a dotrzesz do pomieszczenia z drugą urną. Rozbij ją, a zjedziesz niżej. Przejdź do kolejnego pomieszczenia (po lewej), w którym zobaczysz następne urny - rozwal je wszystkie i idź dalej. Wrócisz do miejsca, gdzie czeka Grotus. Tym razem będziesz stał na górze. Zwróć uwagę na dźwignię - pociągnij za nią, a wielki żyrandol trochę opadnie. Strzel z łuku w sznur, na którym wisi. Żyrandol spadnie uwalniając prawdziwą urnę. Ta zacznie szaleć i latać po całym pomieszczeniu. Użyj czaru Time Slow, aby zwolnić czas. Uzbrój się w łuk i czyń swoją powinność. Po walce, weź laskę, która pojawi się obok Rynn. Wróć schodami na dół i wejdź w teleport. Przeniesiesz się do pałacu.

Boss - Jasaad

Twoim przedostatnim przeciwnikiem będzie Desert Lord. Ma potężne czary, ale najlepiej działa na niego zwyczajny miecz i łuk. Uważaj na falę uderzeniową i samonaprowadzające się zaklęcia magiczne. Najlepiej skorzystaj z eliksiru nieśmiertelności.

Boss - Golem

Po scence, Rynn będzie siedziała na Arokh'u. Będziesz musiał zmierzyć się z gigantycznym golemem. Staraj się krążyć za jego głową i unikać śmiercionośnego promienia. Kiedy golem zamachnie się na smoka, wyceluj w Desert Lorda i wal w niego z najmocniejszych czarów. Nie ma sensu marnować sił na samego golema. Po pewnym czasie przeciwnik straci wszystkie siły.

Usiądź wygodnie i obejrzyj ostatnie scenki.

Herdy Gerdy

Tytułem wstępu. W trakcie opisu nie podaję, jak złapać wszystkie stworki, a jedynie minimum, które pozwala przejść dalej. Jeśli ktoś chce mieć Stage Clear, musi pogłówkować sam. Ponieważ gra jest w pełni trójwymiarowa, a plansze są wielopoziomowe, to nie ma sensu drukować mapek. Podczas rozgrywki nie uświadczymy również kompasu, jednak podczas opisu wyznaczyłem północ tam, gdzie jest przewodniczka, z której usług ostatnio korzystałeś. Reszty kierunków łatwo jest się domyśleć. Po naciśnięciu select, wyświetla się liczba dzwonków, procent wyłowionych stworów itd.

DZWONKI

Podczas gry, znajdziemy na swojej drodze mnóstwo małych, złotych dzwonków. Na każdy level przypada ich dokładnie sto. Jednak nie zawsze możesz od razu wszystkie zdobyć z powodu braku niektórych umiejętności. Kiedy już będziesz posiadaczem wszystkich, na planszy pojawi się ogromny dzwon. Kiedy go weźmiesz i oddasz pewnemu hodowcy krów, (jego lokację podaję w opisie), to uzyskasz dostęp do różnych materiałów o tym, jak powstawała gra. Czasami musisz uzbierać określoną liczbę dzwonków, aby odblokować tęczowy przycisk (Rainbow button) (cyfra na nim oznacza ile). Otwierają one niektóre przejścia, lub opuszczają mosty.

MAPA

Mapa jest bardzo przydatną rzeczą, pod warunkiem, że potrafi się z niej korzystać. Żółte, błyskające kropki to ludzie, z którymi możemy prowadzić rozmowy, w tym także kuzyni kreta Moleya, u których możesz zapisywać grę. Tęczowe guziki występujące potem są migającymi, fioletowymi kropkami. Dodatkowe miejsca, te ważne dla fabuły, zaznaczone są czerwonym okręgiem. Wszystkie przewodniczki z kolei, także posiadają okrąg, tyle że zielony. Jeśli chodzi o klatki i poszczególne rodzaje stworków, to mają one jednakowe kolory. Potrzask ma w środku błyskającą, białą kropkę. Przy opisach stworów, podaję ich kolory. Podczas gry, warto mieć włączoną mapę i na bieżąco sprawdzać lokacje.

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Muzyczny patyk (Herding Stick) - Pozwala zbić w kupę wszelkie muzykalne istoty, a także kuraki.
Magiczne buty (Magical Boots) - Dzięki nim możemy wyżej skakać i szybciej biegać.
Magiczny flet (Magical Flute) - Będziesz mógł opanować dzięki niemu większość stworów. Jego użycie zwalnia jednak bohatera.
Magiczny Róg (Magic Horn) - Większość stworków przed nim ucieka, ale niedźwiedź nie podaruje, jeśli zagrasz na nim i zacznie Cię gonić.
Piórko (Feather) - Daje nam możliwość wspinaczki po drabinach.
Młot (Poric's Hammer) - Przełącza aktywne guziki tęczowe.
Rękawice (Magical Gloves) - Pozwalają przesuwać bloki kamienne z odciskiem rąk.
Strój pływacki (Swimming Costume) - Dzięki niemu możemy wpadać do zbiorników wodnych bez obaw.

KLAWISZOLOGIA

Lewa gała - poruszanie się
Prawa gała - obracanie kamerą
Krzyżyk - skok
Kółko - rozmowa
Kwadrat - użycie przedmiotu
R1 - szybki bieg
L1 - wolny chód
R2/L2 - następny i poprzedni przedmiot
R3 - zmiana ustawienia kamer
L3 - widok z oczu
Lewo - wysuwa mapkę
Góra / Dół - przybliża i oddala mapę

JAK ZOSTAĆ ŁOWCĄ?

W grze występuje kilka rodzajów stworów i niestety (a raczej na szczęście), każdego trzeba łapać w odmienny sposób. Do tego dochodzą animozje miedzy poszczególnymi ich rodzajami, co sprowadza się do tego, kogo trzeba chronić przed zjedzeniem. Jeśli prowadzisz jakąś większą gromadę stworków, to nad pierwszym pojawia się ich liczba. Jest ważne, by zawsze wypełnić klatki do pełna.

Doops (kury) - Różowe i głupie. Musisz zagonić je w kupę, biegając wokół nich i przepędzić takie stadko do naziemnej zagrody. Lubią się rozdzielać i nie pilnowane rozłażą się jak szczury w spichlerzu. Kuraki potrafią spadać z niewielkich wysokości bez robienia sobie krzywdy i unosić się z prądem na wodzie. By ułatwić sobie zbicie ich w gromadę, możesz używać czarodziejskiego patyka, na inne przedmioty nie reagują. Na mapie zaznaczone są kolorem zielonym.

Gromps (niedźwiedzie) - Wredne, różowe diabły tasmańskie. Uwielbiają zjadać wszystko, co się rusza z wyjątkiem mrówek (tych małych) i critersów. Kiedy wyczuje jedzenie, możesz zagrać na rogu by go odciągnąć. Aby złapać takiego gagatka, musisz pozwolić mu się gonić w ten sposób, by nadepnął na naziemny potrzask. Jeśli jednak pułapka taka znajdzie się obok zagrody z innymi stworami, to niedźwiedź weźmie wędkę i będzie je wyjadał. Aby na jakiś czas pozbyć się upierdliwca, można zapędzić go na polankę z kolczatkami (patrz niżej) lub doprowadzić do innego niedźwiedzia (zaczną się bić). Dodatkowo jeśli podejdziesz do niego zbyt blisko, zasunie Ci takiego podbródkowego że znajdziesz się daleko od ostatniego miejsca pobytu. Na mapie jest czerwony.

Bleeps (misie) - Fioletowe koala. Mają bardzo wyczulony zmysł słuchu. Jeśli będziesz im grał na zaczarowanym flecie, pójdą z Tobą wszędzie, nawet na pewną śmierć. Ich główną zaletą są ogonki, z których potrafią zrobić coś w rodzaju helikopterowego wirnika. Dzięki temu, mogą spadać nawet z dużych wysokości, sterując sobą w niewielkim zakresie. Nie potrafią niestety latać i nie przeskoczą płotu. Podobnie jest z pływaniem. Na mapie oznaczone są na niebiesko.

Honks (kaczki) - Małe i żółte. Spotkać je można na wszelakich zbiornikach wodnych. Łapać je będziesz również muzyką magicznego fleta. Jednak kiedy posiądziesz już umiejętność pływania, wystarczy, że zagrasz kilka tonów i wskoczysz do wody. Popłyną wtedy za Tobą nawet bez muzyki. Aby wyjść z jakiegoś zbiornika wodnego, musisz znaleźć im obniżenie terenu. Mogą spadać z każdych wysokości i nie jest ważne, jaki teren znajdą pod płetwami. Ich klatka wygląda jak duża balia. Na mapie są żółte.

Honklings (kaczuszki) - Nierozwinięta forma poprzednich stworków. Zazwyczaj siedzą w jajach i aby je pozyskać (czyli zapakować do balii), musisz znaleźć się w pobliżu tychże jajek z dorosłymi osobnikami. Po wykluciu mają identyczne możliwości jak dorosłe osobniki. Na mapie również mają ten sam kolor.

Ants (mrówki) - Raczej każdy wie, jak wyglądają. Wśród mrówczego plemienia występują różne szczepy, oznaczane odmiennymi kolorami. Trzeba więc doprowadzić każdy z odłamów do jego własnego ula (przypomina on raczej kopiec termitów). Żeby jednak tego dokonać, należy znaleźć mrówkę z bębenkiem, a potem podejść z taką do jej własnego plemienia. Mrówki nie robią nam krzywdy, jednak potrafią "zająć" się kurakami. Mrówkę z bębnem może wszamać natomiast niedźwiedź. Mrówki mogą spadać z wysokości, jednak nie potrafią pływać i szybować. Ich obecność na mapie zaznaczona jest różnymi odcieniami brązu.

Grimps (critersy) - Małe zgryźliwe (dosłownie) stwory. Jedyne po niedźwiedziach, które mogą zrobić Ci krzywdę, chyba że będziesz grał na flecie. Poza tym ciężej przed nimi uciec. Jak łatwo się domyślić, żżerają wszystko, co im się napatoczy, nawet jeśli są pod działaniem muzyki. Nie posiadają oprócz tego żadnych innych możliwości. Na mapce są fioletowe.

Blurps (kolczatki) - Nie musisz ich łapać. Służą jedynie jako "ogłuszacz" niedźwiedzi. Po zjedzeniu jednego z nich, różowy upierdliwiec jest na 20 sekund zatruty i tym samym wyłączony z życia. Można je kopać, gdy zwiną się w kulę. Aby to zrobiły, musisz zadąć w róg.

OPIS PRZEJŚCIA

Zaczynasz w Spike. Kiedy Gerdy zobaczy, że jego ojciec nie może się obudzić, wybiegnie przed chatę. Teraz przejmujesz nad nim kontrolę. Ruszaj na północ i przebiegnij przez mostek. Teraz przeskocz ogrodzenie z lewej. Pogadaj z pasterzem i ruszaj na zachód. Wejdź pod górkę na północy i podążaj na zachód przez wydrążony pień. Dotrzesz do przewodniczki (Gypsy), która zaprowadzi Cię do Meadow Village. Kiedy będziesz na miejscu, biegnij w kierunku północnym, przez most, a potem po kamiennej drodze. Dotrzesz do domku babci na wschodzie (pierwszy czerwony okrąg, drugi to facet, któremu dajesz dzwonki). Pogadaj ze staruszką, a każe udać Ci się do Yggdrasila. Wracaj więc na kamienną drogę, a dojdziesz nią do odnogi na wschodzie. Opuść planszę, a staniesz przed obliczem Yggdrasila. Musisz wygrać z nim zawody i pobić jego

rekord. Pobiegnij po kuraki do odnogi i zagoń je do klatki. Jeśli Ci się uda, dostaniesz muzyczny kijek (Herding Stick) i będziesz mógł opuścić tę planszę. Kiedy znajdziesz się znów na głównej drodze, wróć do babci i pogadaj z nią. Poprosi Cię o przyprowadzenie jej wnuczki Sary. Cofnij się trochę na północ i wejdź do odnogi na zachodzie. Kiedy znajdziesz Sarę, odgoń od niej kury i zamknij je w zagrodzie. W podzięce dziewczyna otworzy Ci bramę, przez którą powinieneś przejść. Za nią, na zwalonym drzewie, znajdziesz magiczne buty (Magic Boots). Wracaj na główną planszę i skieruj się w stronę zielonego okręgu na zachodzie. Spotkasz tu kolejną przewodniczkę, która doprowadzi cię do Valley Floor. Musisz zdobyć co najmniej 30% stworów, by iść dalej jedną drogą. Druga odblokowuje się dopiero po wyłapaniu 50%. Załatwmy obie za jednym razem.

Biegnij na północ i przeskocz przez barierkę na wschodzie (jest tu pułapka na niedźwiedzia). Pogoń kilka kur do zagrody na północnym-zachodzie. Zrób to, zanim upierdliwiec Ci je zje. Teraz wpakuj go do potrzasku, który mijałeś. Zagoń resztę kuraków do zagrody. Skieruj się na północ, omiń kury i przejdź przez wydrążony pień. Wpakuj teraz niedźwiedzia do pułapki na wschodzie i wracaj po kury. Przegoń je do dwóch zagród na północy (tam gdzie był niedźwiedź). Teraz biegnij na wschód i cofnij się nieco na południe. Zapakuj upierdliwca do klatki i poproś przewodniczkę na wschodzie, by zabrała Cię do Midmear.

Na początku musisz uzbierać 30% zwierzaków. Zaczynasz w plątaninie wąwozów. Biegnij na północ, a potem na wschód. Pogadaj ze Skybirdem i wbiegnij na rusztowanie, na północy. Zeskocz i biegnij w północno-zachodni róg planszy. Kiedy przejdziesz przez bramę, będzie na Ciebie czekał pierwszy w grze, prawdziwy pojedynek. Idea jest prosta. Musisz powsadzać wszystkie zwierzęta do pułapek, w czasie krótszym, niż to zrobił Twój przeciwnik. W czasie turnieju możesz robić save u kreta. Najpierw zajmij się kurami plątającymi się wokół podwyższenia na środku. Jest ich 15 i musisz zagonić je do klatki na południu, tuż obok wejścia. Masz na to około 25 sekund, gdyż po tym czasie z klatki wyjdzie pierwszy niedźwiedź. W odnogach planszy, we wszystkich kierunkach znajdują się potrzaski. Zwab po kolei wszystkie niedźwiedzie do pułapek, a wygrasz. Nie pozwól jednak by na arenie był więcej niż jeden z nich, gdyż zaczną się bić.

Od pokonanego czarodzieja dostaniesz magiczny flet (Magic Flute). Opuść arenę. Teraz biegnij po południowej kładce i zeskocz na dół. Wprowadź niedźwiedzia do potrzasku na zachodzie, obok wody. Wejdź teraz na kładkę okalającą jezioro i zbierz kaczki grając na flecie. Okrąż jezioro i podejdź do jajek, wyklują się małe. Wprowadź wszystkie kaczki do bali obok. Nad jeziorkiem jest kładka prowadząca na zachód. Ruszaj nią. Za pomocą fletu pozbieraj misie koala i wejdź w plątaninę korytarzy. Podążaj na wschód. Biegnij kolejną kładką, a kiedy się skończy, zeskocz na północ i poczekaj aż zlecą za Tobą misie. Jeśli wejdą do zagrody, masz wymagane 30%. Ruszaj na południe i znajdź dziurę w zachodnim murze. Kiedy to zrobisz, wyszukaj przewodniczkę, która zaprowadzi Cię do Elven Wood.

Czeka tu kolejny pojedynek. Tym razem masz sześć minut. Na początku zeskocz z pagórka na północ. Zagoń kuraki do zagrody na południu. Jest tu jeszcze jedna wolna klatka dla kur, balia dla kaczek i potrzask dla niedźwiedzi. Jeden z nich jest w odnodze na zachodzie. Wsadź go w skrzynkę i biegnij tam, gdzie były kury. Grając na flecie wyprowadź z wody kaczki. Wsadź je do balii i wracaj nad rzekę. Z pagórków na zachodzie zbierz kolejne kaczki i zrób z nimi to samo. Ruszaj przez bród na północy i "zapotrzaskuj" dwa upierdliwce na zachodzie i wschodzie.

Wejdź na skarpę na północy i zgoń z niej kurczaki. Popędź je na zachód przez most, a potem przez zarośnięte krzakami przejście, gdzie będzie reszta tych stworów. Zagoń je teraz przez most na wschodzie do zagrody, by ostatecznie wygrać pojedynek i zdobyć magiczny róg (Magic Horn). Teraz wracaj do Valley Floor. Biegnij na środek planszy, gdzie po drugiej stronie rośnie drzewo. Zagraj na flecie, a przewali się tak, że będziesz mógł przejść na druga stronę. Ruszaj w północno-zachodni róg, do przewodniczki. Zagraj na rogu, a obudzisz ją i zabierze Cię do Gold Mine George. Znowu ciężka sprawa, bo musisz wyłapać 50% stworów. Ruszaj na północ i wejdź do trzeciej na zachodzie odnogi. Wywab niedźwiedzia do wąwozu obok i pozwól by zajął się kolczatkami.

Teraz wygoń kury z drugiej na wschodzie odnogi, do północno-wschodniego rogu, gdzie będzie klatka. Ruszaj przez most na zachód, a potem mijając kuraki na północy, skręć na południe. Znajdziesz tu fioletową mrówkę z bębenkiem, a nieco na wschód jej towarzyszki. Wracaj w pobliże kur, które mijałeś (ale nie za blisko) i wejdź do kopalni dolnym przejściem. Na wprost wejścia jest mrowisko. Teraz pogadaj z górnikiem obok i opuść jaskinię. Leć teraz po kuraki pałętające się w pobliżu i zagoń je do zagrody na południu (tam gdzie była mrówka z bębnem). Wracaj do kopalni, tym razem korzystając z górnego przejścia. W jednej z odnóg znajdziesz brązową mrówkę-muzykantkę, a w drugiej resztę insektów. Wracaj teraz wraz z insektami prawie na sam początek i wprowadź je do drugiej na zachodzie odnogi. Kiedy wejdą do ula, będzie to koniec Twoich wysiłków na tym etapie. Na północy, za mostem, w wyschniętym korycie rzeki będzie przewodniczka. Zaprowadzi Cię ona do Belders Spring.

Teraz będzie naprawdę trudno nie tylko dlatego, że musisz wykonać jakieś szczególne zadanie (pozbierać kości), ale również dlatego, że plansza jest mocno zakręcona. Musisz pilnować się, aby nie zaginąć. Zejdź najpierw na sam dół. W południowo-wschodnim rogu, tam gdzie stoi grupka misiów, jest pułapka na niedźwiedzia. Wyprowadź misiaki na północ.

Na południu, pod wodospadem jest jaskinia z upierdliwcem. Spraw, by Cię gonił przez plątaninę mostów aż do potrzasku. Kiedy to załatwisz, skieruj się na zachód. Będzie tam 8 misiaków i zejście do podziemi. Poprowadź je wszystkie właśnie tam, a kiedy dotrzesz do zagrody, otrzymasz kolejną kość. Wracaj do wejścia, do podziemi. Ruszaj na północ i wschód (przeskocz rzekę). Pozwól by gonił Cię kolejny niedźwiedź. Uciekaj na wschód, aż nie zatrzaśniesz drania, zdobywając tym samym ostatnią kość. Wejdź teraz na piramidę w środku (wejście jest od zachodu) i ściągnij stamtąd piórko (Feather). Wreszcie możesz wynieść się z tej planszy. Wracaj znowu do Valley Floor. Wejdź do młyna wodnego na wschodzie (przedtem zagadaj do piekarza na zewnątrz) i pogadaj z młynarzem. Zgódź się pomóc mu w szukaniu córki. Teraz skorzystaj z wyjścia z planszy na zachodzie (wielka stokrotka) i biegnij przed siebie. Kiedy spotkasz pszczołę, zacznij grać na flecie, a będzie leciała za Tobą. Idź jeszcze kawałek do przodu, póki nie spotkasz córki młynarza. Kiedy ta pobiegnie do domu, wróć na główną planszę. Pszczoła i Ty wyruszcie na północ i na zachód, gdzie jest wejście do pieczary. Wejdź z nią do środka, a odblokujesz przejście prowadzące do Mountain Pass.

Znowu trzeba zebrać 50% zwierzaków. Ruszaj na północ, a dotrzesz do rzeki (jest tu zagroda na kuraki). Skieruj się na wschód, a kiedy zacznie gonić Cię niedźwiedź, nie zmieniaj kierunku biegu. Dotrzesz do kotliny ze skalną "bramą". Wsadź w potrzask niedźwiedzia i wejdź do doliny na północy. Pogoń stąd kury do zagrody, która była na początku. Wracaj na wcześniej obraną drogę, po czym skręć na wschód i na północ. Kiedy dotrzesz do kolejnych kur, zagoń je do kotliny ze skalną bramą, a potem po zboczu do klatki. Wracaj skąd zabrałeś kuraki i przejdź przez most. Zwab dwa niedźwiedzie do klatek (jedna jest tam, gdzie było pierwsze stadko kur, druga zaś trochę na północ). Biegnij tam, gdzie były upierdliwce (jest tu klatka na kuraki), a potem wejdź po krętej drodze na zachodni szlak. Podążaj nim, aż nie miniesz stadka kuraków. Przed Tobą będzie droga, nad którą wisi most. Przejdź mostkiem i zgoń stąd kilka kuraków. Dołącz je do reszty kur, które niedawno mijałeś i popędź wszystkie do ostatnio mijanej zagrody. Znowu biegnij na skarpę za mostem. Weź kilka koala i ruszaj do krętej drogi na północy (po drodze dołączy się reszta misiów z zachodniego stoku). Nie schodź jednak na dół, tylko biegnij dalej, a misie wejdą do swojej zagrody. Wracaj na most, ale tym razem odbij na zachód. Idź krętą drogą, przeskocz płotki i przejdź pod skalnym sklepieniem. "Zapotrzaskuj" niedźwiedzia (masz teraz wymagane 50%) i wejdź po drabinie, aby dostać się do Moonlith Peaks. Znowu połowa stworów musi przeżyć.

Idź najpierw na północ, a potem przez most i skalne przejścia, aż dotrzesz do doliny pełnej zwierzaków. Od razu zaznaczam, że taktyka podana przeze mnie uśmierca wszystkie kuraki na etapie (co nie oznacza jednak, że nie można go przejść). Zeskocz na dół i ruszaj na wschód. Będzie tu klatka dla critersów i niedźwiedź. Niech ten ostatni zacznie Cię gonić. Na północy powinien być wąwóz, odchodzący od kotliny. Obok niego jest wzniesienie i tunel w skale. Biegnij tam. Przeskocz kładkę i zamknij niedźwiedzia w potrzasku. Wejdź teraz w wąwóz na północy i zbierz critersy. Wprowadź je do zagrody na wschodzie. Wpakuj potrzask na zachodzie niedźwiedzia pałętającego się po kotlinie. Zbierz critersy i ruszaj przez wąwóz na północy. Po drodze zjedzą wszystkie kuraki. Skręć na zachód i wprowadź je szybko do zagrody z uwagi na upierdliwca. Niech ten ostatni zacznie Cię teraz gonić. Biegnij tam, gdzie zaklinowałeś pierwszego z nich, a obok znajdziesz drugi potrzask. Teraz ruszaj w okolice drugiej zagrody dla critersów, a znajdziesz drabinę. Skorzystaj z niej i ściągnij koala z północy. Wracaj w miejsce, gdzie siedzą dwa zablokowane upierdliwce. Na południu będzie drugi most. Idąc po nim, dotrzesz wreszcie do zagrody. Wejdź po drabinie na południu, a potem pędź na wschód, by stanąć przed wejściem do jaskini Porica. Będąc w środku, musisz wcisnąć wolny chód i poruszać się po kładce, kiedy twarz Porica w lewym dolnym rogu jest pochylona. Natomiast kiedy się rozgląda, powinieneś stawać w miejscu. Dotrzesz wreszcie do wielkiego garnka, a Poric spadnie do studni. Zabierz młotek, który po nim został i pozbieraj 10 dzwonków (jeśli nie masz ani jednego). Uderz kafarem w tęczowy guzik i opuść planszę, by skierować się na powrót do Elven Wood. Nie zajmuj się tu niczym, oprócz zbierania dzwonków. Kiedy zdobędziesz ich trzydzieści, uderz w tęczowy guzik na wschodzie i pogadaj z przewodniczką. Znajdziesz się w Forest Glade.

Tym razem musisz wyłapać 40% szwendających się stworków. Ruszaj południowo-wschodnią odnogą na polankę. Szybko zbierz do kupy wszystkie kury i goń je na wschód. Będzie Cię po drodze napastował niedźwiedź. W końcu dotrzesz do zagrody, gdzie powinieneś wsadzić część kurczaków. Resztę popędź przez dziurę w płocie na północy. Płotkami dotrzesz do zagrody na południu (musisz zeskoczyć ze skarpy). Kiedy kuraki będą bezpieczne, wsadź upierdliwca do potrzasku obok drugiej zagrody (wejście jest przez dziurę od zachodu). Wróć się do początku i biegnij zachodnią odnogą. Pozwól, by niedźwiedź, który tam będzie, gonił Cię aż do polanki, na której były kury. Wsadź go teraz w potrzask za jeziorkiem na zachodzie. Ruszaj na północny-wschód. Wsadź w potrzask na moście niedźwiadka i wejdź po wzgórzach na wschodzie. Omiń kuraki w wąwozie oraz zatrutego niedźwiedzia i ruszaj na zachód. Obok dwóch klatek będzie kolejny, różowy upierdliwiec. Zamknij go w potrzasku na zachodzie (jest na skarpie) i wracaj po kuraki. Zagoń je do dwóch wolnych zagród, które widziałeś, a powinno wystarczyć. Wróć się trochę na południe, a na zachodzie znajdziesz przewodniczkę, która z chęcią zaprowadzi cię do Crystal Lake.

Musisz iść do nory szopa (czerwony okrąg) i pogadać z nim, a da Ci rękawice siły (Magic Gloves). Na razie opuść Crystal Lake i udaj się do Midmear. Idź pogadaj ze Skybirdem. Musisz wypełnić misiakami trzy klatki ze znaczkami lewitującymi nad nimi, aby otworzyć przejście obok Skybirda. Ponieważ już tu byłeś, nie powinieneś mieć z tym problemu. Kiedy wrota się otworzą, będziesz mógł udać się od Ancient Temple. Najpierw ruszaj na północ. W końcu dotrzesz do sali ze schodami. Teraz na wschód. Jak wejdziesz na górę, odbij na zachód, by pozbierać dzwonki. Wracaj na wschód, by dotrzeć do sali z jeziorem. Na wschodzie będą kaczki. Zapamiętaj to miejsce. Krętą drogą dotrzesz do sali z czterema głazami. Powsadzaj je do dziur w podłodze. Wtedy otworzą się nisze. W środku będą kaczki i dzwonki. Na razie zabierz tylko dzwonki. Idąc dalej, dotrzesz do sali z niedźwiedziem i kolczatkami. Ruszaj po półkach z lewej. Kiedy dojdziesz do kolejnego jeziora, przeskocz na drugą stronę, wyzbieraj dzwonki i wracaj na zachód. Przesuń głaz tak, by niedźwiedź mógł Cię dogonić. Wpakuj go w potrzask i wracaj w miejsce, gdzie przesuwałeś głazy.

Naciśnij tęczowy guzik i idź po kaczki, które miałeś zostawić sobie na później. Przeprowadź je do drugich kaczek i idź tam, gdzie spacerował niedźwiedź. Ruszaj przejściem na wschód i zejdź po kładce na dół. Okrąż jeziorko by wsadzić kaczki do balii na wschodzie. Następnie idź przejściem na zachód aż dotrzesz do głazu, który musisz przesunąć. Zrób to i wskocz do niszy na południu, gdzie będzie tęczowy przycisk. Nie masz na razie tylu dzwonków, więc zeskocz na dół i pozbieraj je. Wróć i wciśnij przycisk. Otworzy się tajne przejście, przez które powinieneś iść. Gdy drogę zagrodzi Ci głaz, przesuń go, a następnie wejdź na niego i przesuń do kolejnego głazu, aby iść dalej. Zagoń niedźwiedzia w środku do pułapki i wyzbieraj dzwonki. Idź za bramę z wielkim posągiem i przesuń głaz. Przesuń kolejny głaz, a odblokujesz tęczowy przycisk przy posągu nad bramą. Podsuń głaz, który wypadł, pod bramę i wejdź na nią, by wcisnąć guzik. Przejdź przez otwartą bramę i przeskocz przez dziurę, a dotrzesz do ogromnego pomieszczenia z wieloma kładkami. Złaź po kładkach, aż dotrzesz do wejścia w skale.

Podążając nim dotrzesz do gościa, który zada Ci trzy pytania. Jeśli odpowiesz dobrze, odsłoni Ci kurtynę i będziesz mógł wziąć dzwonki. Zeskocz na dół i pozbieraj critersy. Wsadź je do potrzasku i ruszaj przejściem na zachód. Na południu będzie przewodniczka, która zabierze cię do Pirate Cove. Kolejny pojedynek. Ruszaj na południe i zgoń kury ze wschodu na dół. Zeskocz ze wschodu na dół i uciekaj przed niedźwiedziem do tunelu w skale. Zaprowadź go na górę

do potrzasku na skalnej kładce. Identycznie zrób ze strony zachodniej. Teraz kury, które są na ziemi, zagoń do zagrody. Zeskocz na zachód i zbierz kaczki. Ruszaj skalnym tunelem na górę i zaprowadź je do balii, aby wygrać i iść dalej do Skrag`s Nest. Czeka Cię walka z bossem: Skragiem. Ruszaj po skałach na górę. Dotrzesz do drabiny. Staniesz w końcu przed gniazdem Skraga. Weź róg i biegaj dookoła niego. Kiedy uda Ci się zajść go z tyłu, zadmij w róg. Po trzech takich operacjach stwór odleci i zdobędziesz kostium do pływania. Teraz możesz wrócić do Crystal Lake. Znowu 50%. Najpierw pospaceruj po drewnianych kładkach, aby pozbierać dzwonki.

Część z nich jest w norze szopa, w jaskini za wodospadem (musisz ich mieć 80). Wyjdź z mieszkania pracza i ruszaj brzegiem na północ. Znajdziesz tam za płotem critersy. Przeskocz do nich i poprowadź skalnym tunelem do zagrody. Przeskocz teraz na mostek, na wschodzie. Ruszaj mostami na zachód (po drodze przełącz przycisk, przesuń kamień, by zasłonić dziurę i znowu wduś guzik). Dotrzesz do critersów. Poprowadź je po mostach na wschód, do zagrody. Wróć się do miejsca, skąd zabrałeś critersy, a obok znajdziesz wysepkę z kaczkami. Przesuń kamień i zbierz żółte stworki. Początkowo ruszaj na wchód. Na południu zobaczysz balie na wodzie. Wskocz do wody (spoko jest bród) i przeprowadź kaczki. Teraz leć na północ. Zabierz kaczki z wysepki i skacząc po liściach, przeprowadź kaczki na południe. Skalnym tunelem zapędzisz je teraz do balii na zachodzie. Wróć na początek etapu i zbij w kupkę critersy na wschodzie. Następnie ruszaj w tamtym właśnie kierunku. Kiedy dotrzesz do mostu na północy, przełącz najpierw tęczowy guzik i wprowadź critersy do zagrody dla nich.

Znowu wracaj tam, gdzie jest początek i wyprowadź kaczki z wody do balii tuż na zachodzie. Masz wymagane 50%, więc możesz opuścić planszę. Wyjście jest w zachodnio-północnym rogu. Teraz czeka Cię Great Forest i aż 70%. Ruszaj na wschód i pogadaj z misiem. Teraz pobiegnij na północ, a potem na zachód, by pogadać z piekarzem. Zagoń kury do zagrody na południu. Wejdź po drabinie na kładkę za drogą na zachodzie. Zwab niedźwiedzia na południe, do potrzasku w krzakach. Na zachodnim stoku są koala. Uzbieraj je, ruszaj na kładkę i zeskocz na dół. Wsadź koala do zagrody i ruszaj w miejsce, gdzie były kury. Wejdź po drabinie i podążaj kładką do miejsca, gdzie zobaczysz misiaki. Przeskocz na most obok, wciśnij guzik i na wschodzie zrób to samo. Ruszaj na południe i zachód. Zeskocz na most niżej, by zrobić to samo z ostatnim przyciskiem. Wracaj na początek etapu i wywal wszystkie kury przez śluzę do rzeki. Biegnij tam, gdzie zamknąłeś koala, a spotkasz niedźwiedzia. Uciekaj przed nim tam, gdzie były kury i wsadź go w potrzask. Wracaj w miejsce, skąd go wywabiłeś i jeśli już przypłynęły kury, zagoń je do zagrody.

Pamiętasz misie koala, które były na kładce ? Idź po nie i zapędź je do dziury w moście. Ruszaj z nimi tą drogą, którą gonił Cię ostatnio upierdliwiec. W niszy na wschodzie jest dla nich klatka. Teraz wróć się kawałek tam, gdzie droga skręca na północ i przeskocz przez rzekę. Wsadź w potrzask niedźwiedzia, a będziesz mógł opuścić planszę. Wyjście z niej jest na północy. Kolejny Etap to The Lost Bear. Idź na północ i pogadaj z misiową. Podążaj krętą drogą, wciąż na północ, a potem na zachód do skały, na której jest czarownica. Pogadaj z nią. Masz trzy minuty, aby złapać trzy niedźwiedzie. Zeskocz ze skały i zajmij się tym na zachodzie.

Niech goni Cię na wschód, a potem na południe. Będą tu dwie bramy. Wybierz tą na zachodzie i uciekaj na północ. Kiedy upierdliwiec wpadnie w potrzask, cofnij się trochę na południe i skocz przez bramę na zachodzie. Uciekaj przed niedźwiedziem na południe. Wsadź go w potrzask i ruszaj na północ (jak do czarownicy). Kiedy będziesz przechodził nad skalnym tunelem, zeskocz w dół. Zwab upierdliwca ze wschodu i uciekaj przed nim na zachód. Kiedy droga skręci na wschód, skocz w krzaki na zachodzie i "zapotrzaskuj" niedźwiedzia. Teraz wracaj do czarownicy i pogadaj z nią. Odda Ci małego misia, którego będziesz musiał bezpiecznie przeprowadzić przez las. W lewym dolnym rogu znajduje się wskaźnik strachu małego kudłacza. Kiedy wypełni się, będziesz musiał zaczynać od początku. Musisz iść wtedy, kiedy niebieskie maszkarony chowają się w pniach. Ruszaj na wschód i na południe. Zeskocz na dół i wciąż idź na południe. Zobaczysz kładkę, przez którą powinieneś przejść. Biegnij znowu na południe i przejdź przez kładkę na zachodzie. Teraz oddaj misia siostrze, by móc iść dalej do Beaver Creek. Czeka Cię niezłe wyzwanie, czyli 60 dzwonków i 100% zwierzaków. Idź na północ, a potem na zachód. Pogadaj z bobrem, a da Ci 10 dzwonków. Podążaj zachodnim brzegiem (weź dzwonki od bobra), a potem na północ.

Będą tu dwie zagrody dla kur i niedźwiedź. Uciekaj przed nim na górkę, na zachodzie. Wsadź go w jeden z potrzasków, zeskocz z wzniesienia na południe. Wejdź skalną ścieżką na górę i uciekaj przed niedźwiedziem do potrzasku na samym dole. Idź na wschód i pogadaj z bobrem. Biegnij tam, gdzie włączył się tęczowy przycisk. Wciśnij go i skieruj się na zachód po niedźwiedzia (są tu dwie klatki dla koali). Uciekaj przed nim przez most i zapędź go do ostatniej na wzgórzu pułapki. Ruszaj na północny-wschód , tam gdzie za mostem jest upierdliwiec. Weź od bobra na zachodzie dzwonki, na wschodzie jest kolejny gryzoń. Przeskocz rzekę i pogadaj z kolejnym bobrem na wyspie. Ruszaj na zachód i wejdź na górkę na południu. Wduś przycisk i zaprowadź misie koala, które za nim znajdziesz, do klatek, które widziałeś. Zejdź na dół i uciekając przed niedźwiedziem, wpakuj go do potrzasku na górce. Ruszaj na wyspę na północy i użyj przycisku. Zbierz miśki i zaprowadź je do drugiej klatki (jest obok pierwszej). Zajmij się kurakami, zagrody dla nich są tam, gdzie był pierwszy niedźwiedź. Pierwsza gromada to nie problem , drugą popędź tą samą drogą, co koala (jeśli wpadną Ci do wody, goń je z brodu na południu). Ruszaj na północ i skocz do wody. Płyń pod wodospadem, a dostaniesz się do jaskini . Zbierz kaczki i płyń na wyspę, na której były ostatnie koala (jest tam obniżenie terenu). Teraz poprowadź je do balii przy wejściu do etapu. Wróć do jaskini i pogadaj z gościem. Zada Ci trzy losowo wybierane zagadki. Jeśli odpowiesz, przejdziesz dalej. Staniesz wreszcie przed bramą Foxtown, czyli w Foxtown Bridge. Idź na północ, nad most (po drodze pozbieraj dzwonki, tak jak wszędzie, gdzie tylko je znajdziesz). Przejdź przez niego i idź na wschód. Zabierz koala i wprowadź je w wąwóz, którym przyszedłeś. Teraz idź znowu na wschód, ale nie przechodząc przez most. Uciekaj przed niedźwiedziem na drugi brzeg i na zachód. Wsadź go w potrzask i ruszaj na zachód. Otwórz klatkę z kurakami przyciskiem u góry i przepędź je do wąwozu, gdzie jest zagroda. Wracaj i ruszaj na wchód, tam gdzie jest upierdliwiec. Wsadź go do potrzasku w klatce, gdzie były kury. Wyjdź z niej i ściągnij z góry resztę misiów, które powinieneś połączyć z tymi w wąwozie. Idź z nimi na wschód do zagrody. Teraz przeprowadź kaczki z zachodu do balii przy moście. Powinieneś mieć 98 dzwonków. Jeden z ostatnich jest w krzakach obok zagrody z kurakami, zaś drugi obok przewodniczki. Wciśnij ostatni guzik obok zagrody z koala i wejdź w rurę na zachodzie. Znajdziesz się teraz w Foxtown. To właśnie tu zaczyna się zabawa w "Snejka".

Musisz wprowadzać do klatki glutów i jednocześnie nie zostać zauważonym przez strażników pałętających się po mieście. Ich pole widzenia zaznaczone jest czerwonym trójkątem, ale możesz zaniepokoić straż robiąc jakiś hałas, na przykład szybko biegając. Wszędzie tam, gdzie będą gluty, znajdziesz dzwonki. Zbieraj je dokładnie, bo musisz ich mieć 50, by otworzyć wszystkie trzy bramy, kiedy będziesz okrążał miasto. Twoja droga wiedzie najpierw na wschód, a potem na zachód. Nie powinieneś mieć większych problemów, jeśli będziesz się chował za barykadami ze skrzyń. Zresztą podawanie dokładnego opisu, jak to zrobić, nie ma sensu, gdyż strażnicy są w ciągłym ruchu. Jedyne trudność mogą sprawić Ci gluty, zamknięte w małej dzielnicy na wschodzie. Wróć tam dopiero, gdy uzbierasz 50 dzwonków (ostatnich dziesięć jest na kładce u góry, na zachodzie, tam gdzie jest pierwsza barykada). Kiedy wykonasz zadanie, Twoim następnym zleceniem będzie przejść się po sklepach i przynieść trzy składniki piekarzowi. Z dotarciem do pierwszego nie będziesz miał problemu.

Wystarczy, że udasz się w oznaczone miejsce ulicą przypominającą literę "Z". Do drugiego nie dojdziesz tak łatwo, gdyż na zachodzie jest dwóch wymijających się strażników. Musisz skręcić na północ i wejść na kładkę wiodącą nad ulicę. Teraz będziesz mógł przejść nad zabarykadowaną ulicą na północy, aby ominąć straż. Jeśli chcesz dotrzeć do 3 sklepu na północy, musisz kryć się za skrzyniami i wyczekać odpowiedni moment. Teraz pozostaje Ci już tylko przeprowadzić piekarza na północ. Ruszaj przez otwartą bramę i dbaj o to, by Cię nie zauważyli. Nie martw się o grubasa. W końcu znajdziecie się w porcie. Tutaj naprawdę trzeba mieć cochonez, dlatego podam szczegółowy opis. Ruszaj na południe i pozbieraj dzwonki. Wróć się kawałek i skieruj na zachód, po czym znowu na północ. Wykorzystaj barykadę, by przemknąć się niepostrzeżenie obok dwóch psów i skręcić w uliczkę na wschód. Omiń kolejnego psa , a dotrzesz do dużego zbiornika wodnego. Pozbieraj dzwonki rozsiane wokół niego (niektóre są na belce). Jeśli masz sześćdziesiąt dzwonków, zeskocz na dół i przesuń głaz z południa na północ. Uderz w tęczowy przycisk, a otworzy się krata na zachodzie. Ruszaj podziemnym tunelem (weź dwa dzwonki) i skręć na zachód. Wejdź na molo i zabierz dzwonki. Wracaj do podziemnego tunelu i ruszaj drugą odnogą.

Przełącz przycisk i idź na północ. Przeciśnij się obok dwóch gości, aż dotrzesz do schodów i bramy na zachód. Wejdź na schody i pozbieraj dzwonki. Teraz będziesz mógł otworzyć ostatnią bramę, wciskając tęczowy guzik. Przejdź przez nią, a znajdziesz się na Tournament Island. Aby jednak wejść na teren, gdzie odbywają się zawody, musisz przekonać do tego strażnika. Na początku wyzbieraj wszystkie dzwonki. Stań przed bramą i naciśnij guzik z prawej. Zaprowadź uwolnione kaczki do balii na wodzie. Teraz walnij w przycisk z lewej. Uwolnisz Critersy. Ich zagroda jest tam, gdzie były kaczki. Teraz będzie trochę kombinowania. Naciśnij przycisk na dole i wypędź kury do jaskini, gdzie były critersy. Wduś ostatni guzik i zwab niedźwiedzia do jaskini, gdzie były kuraki. Teraz przeprowadź kury do ich zagrody, a będziesz mógł wejść na teren turnieju.

A teraz mała niespodzianka. Wybiła godzina próby. W ciągu całej drogi zdobyliście wiedzę i wszystkie umiejętności łowcy. Czas na wypróbowanie w akcji swoich własnych sił. Powodzenia. A gdybyście faktycznie nie byli w stanie sobie poradzić, to piszcie - może będziemy w stanie pomóc...

ISS PARTY

Część trzecia poradnika do Pro Evolution Soccer

Nareszcie! Idzie wiosna! Już niedługo można będzie wyskoczyć z kumplami na boisko i strzelić sobie po jednym... hehehe, no może po dwa. W końcu nie można cały czas siedzieć przed telewizorem i grać w ISS'a... No dobra... Tylko żartowałem. Można i trzeba!

marcellus3@wp.pl

Sterowanie mamy z grubsza za sobą, przejdźmy więc do taktyki, strategii i grzebania w ustawieniach. Na początek odpowiedź na banalne wydawałoby się pytanie: „Co oznaczają te literki przy nazwiskach piłkarzy?". GK – po prostu bramkarz. CB – środkowy obrońca, LIB – libero, środkowy obrońca, który często włącza się do akcji ofensywnych i je rozpoczyna (stosować w ustawieniach z trzema lub pięcioma obrońcami), SW – sweeper, głęboko cofnięty środkowy obrońca, „czyści" błędy popełniane przez pozostałych obrońców (stosować w ustawieniach z trzema lub pięcioma obrońcami), SB, LB i RB – boczny obrońca, po lewej stronie jest to zazwyczaj lewo - nożny zawodnik, na prawej analogicznie. Choć nie jest to wcale regułą. DH – defensywny pomocnik, czyli pierwszy z obrońców i zarazem zawodnik, od którego zaczyna się większość akcji ofensywnych. Jedna z najważniejszych postaci na boisku. CH – środkowy pomocnik, coś pomiędzy defensywnym, a ofensywnym pomocnikiem, rozgrywający (stosować przy ustawieniach z mocno zagęszczonym środkiem boiska - pięciu lub więcej pomocników). SH, LH i RH – boczny pomocnik, przeprowadza akcje skrzydłami i wrzuca piłki w pole karne, tak jak boczni obrońcy może (ale nie musi!) być zawodnikiem lewo lub prawo - nożnym w zależności od skrzydła, na którym operuje. OH – ofensywny pomocnik, zawodnik, który gra tuż za napastnikami, może być rozgrywającym, ale równie często pełni rolę napastnika - tu wszystko zależy od trenera. WG, LW i RW – skrzydłowy, pozycja podobna do bocznego pomocnika, ale bardziej ofensywna; zawodnik musi mieć większy „ciąg" na bramkę. Raczej wykorzystywana przy grze trzema napastnikami. CF – napastnik, czyli koleś, który strzela bramki. To wszystkie pozycje, ale jest jeszcze jedno pytanie: „Jak ustawić na przykład LIB u środkowego obrońcy?". W ustawieniach zespołu trzeba wejść w Formations, Position Edit, nacisnąć lewo na krzyżaku, nad nazwiskami zawodników pojawi się napis Select Position, i wybrać zawodnika, któremu chcemy przydzielić inną pozycję.

Umiejętności zawodników, oczywiście im wyższe tym lepsze.

Attack – predyspozycja i umiejetności do gry w ataku
Defence – jak wyżej, ale w obronie
Balance – trzymanie się na nogach, jak również siła fizyczna
Stamina – wytrzymałość na zmęczenie
Speed – szybkość biegu
Accel. – przyspieszenie
Response – szybkość reakcji
Dribble – umiejętność dryblingu
DribSp – szybkość dryblingu
S-PassAcc – celność podań po ziemi
S-PassSp – szybkość podań po ziemi
L-PassAcc – celność długich (wysokich) podań
L-PassSp – szybkość długich (wysokich) podań
Power – siła strzału
Accuracy – celność strzału
Jump – wyskok
Header – umiejętność gry głową (nie mylić z grą „z głową")
Tech. – umiejętności techniczne, przyjęcie piłki i panowanie nad nią
Curving – podkręcanie strzału, ważne przy rzutach wolnych
Aggress. – agresywność (zawodnicy o wysokiej Aggress. częściej faulują)
Mentality – zaangażowanie w grę i waleczność w każdej sytuacji
Stability – stabilność formy (ważne przy grze w Master League)
FK Acc – umiejętność strzelania wolnych
Team Work – rozumienie się z kumplami na boisku, ważne przy grze z dużą ilością podań (zawodnicy świeżo kupieni w Master League, mają ten współczynnik znacznie obniżony, do normy wraca po jednym sezonie).

Atrybuty zawodników

Dribbling – specjalista od dryblingów, ważne tylko, gdy zawodnik sterowany jest przez konsolę (Ryan Giggs)
P.Player – specjalista od przyjmowania piłki pod presją i gry w powietrzu (Emile Heskey)
Position – umiejętność odpowiedniego ustawiania się w polu karnym (David Trezeguet)
Reaction – umiejętność wychodzenia na czystą pozycję (Claudio Lopez)
Scoring – zwiększa celność strzału i umiejętność wyprzedzania obrońców (Ruud van Nisterlooy)
Command – dowodzenie zespołem, gracze lepiej się ustawiają, gdy taki zawodnik jest przy piłce (Zinedine Zidane)
Passing – specjalista od podań (David Beckham)
B.F Fake – umiejętność dryblingu obiema nogami (Luis Figo)
P.K. – zwiększa celność strzałów z karnego (Alessandro del Piero)
1-1 Score – specjalista w sytuacjach sam na sam z bramkarzem (Thierry Henry)
L-Throw – specjalista od dalekich wrzutek z autu (Tomasz Hajto)
1-TchPass – zwiększa celność podań z pierwszej piłki (Patrick Kluivert)
Outside – zwiększa umiejętność strzelania i podawania zewnętrzną częścią stopy (Steven Gerrard)
Man Mark – specjalista od krycia indywidualnego (Lilian Thuram)
D-Line – dowódca defensywy, zwiększa szansę na złapanie przeciwnika na spalonym (Paolo Maldini)
Sliding – specjalista od wyjmowania piłki wślizgiem (Roberto Carlos)
Intercept – specjalista od przejmowania niedokładnych podań (Alessandro Nesta)
Fd. Kick – tylko GK, mocne i celne posyłanie piłki na dużą odległość, przydaje się przy kontrach (Fabien Barthez)
1-1Goalie – tylko GK, specjalista od bronienia w sytuacjach sam na sam (Gianluigi Buffon)
P.K.Goalie – specjalista od obrony rzutów karnych (Francesco Toldo)
Injury – A oznacza normalną odporność na kontuzję (większość graczy), B zmniejszoną odporność (Fernando Morientes), a C oznacza, że zawodnik ma kości ze szkła (Ronaldo)

Teraz trochę o doborze zawodników na daną pozycję. Najlepiej byłoby przydzielać zawodnikom pozycje zgodne z ich możliwościami (statystyki zawodnika - Position 1, 2, 3). To podstawa, ale trzeba jeszcze wiedzieć, czego wymagać od zawodnika na danej pozycji. W nawiasie umieściłem nazwisko idealnego zawodnika na daną pozycję.

GK – wielkiego wyboru nie ma. Na tę pozycję nadają się tylko bramkarze, ale gdy zaistnieje taka konieczność (np. wszystkie zmiany już dokonane, a bramkarz dostaje czerwoną kartkę) można do bramki wstawić najlepszego ze swoich obrońców o wzroście powyżej 180 centymetrów (Jose Luis Chilavert - Paragwaj).
CB – najważniejsze są wysokie wartości Defence i Balance, a także wzrost oraz Jump i Header (Alessandro Nesta - Włochy).
LIB – tak samo jak CB, tyle że powinien być bardziej uniwersalny i mieć przynajmniej przyzwoite umiejętności gry z piłką, a także niezłe podanie i ewentualnie strzał (Fernando Hierro – Hiszpania).
SW – musi to być najlepszy CB z całej drużyny, najlepiej żeby miał gwiazdki przy D-Line i Sliding (Jaap Stam – Holandia).
SB – zawodnicy o wyrównanych (ze wskazaniem na Defence) umiejętnościach gry w ataku i obronie, bardzo dobrze, gdy są szybcy (Roberto Carlos - Brazylia).
DH – zawodnik uniwersalny, ale również ze wskazaniem na Defence, umiejętność mocnego i celnego strzelania mile widziana (Edgar Davids - Holandia).
SH – zawodnicy o wyrównanych (ze wskazaniem na Attack) umiejętnościach gry w ataku i obronie, szybcy, o wysokich umiejętnościach technicznych oraz dysponujący celnym i mocnym podaniem na dużą odległość (Luis Figo - Portugalia).
CH – na tej pozycji dobrze będą się sprawdzać zawodnicy z pozycji DH lub OH.
OH – mile widziane prawie wszystkie umiejętności znacznie powyżej przeciętnej, może za wyjątkiem Defence (Zinedine Zidane - Francja).
WG – szybcy, dobrze strzelający i dryblujący zawodnicy, powinni też umieć dośrodkowywać (Ryan Giggs - Walia).
CF – litania byłaby długa, niech będzie szybki, wysoki, dobrze grający z piłką i bez, na ziemi i w walce o górne piłki i tak dalej... (Andriey Shevchenko – Ukraina).

CDN.

Przypominam, że do numeru kwietniowego N+ (42) przyjmujemy tylko bramki strzelone lobem i nie liczy się odległość, a precyzja i kunszt. Przysyłajcie je najpóźniej do końca marca.
Bramki na maj (N+43) to strzały po efektownym dryblingu zdobyte tylko i wyłącznie w rozgrywkach International League lub Master League na poziomie Hard! Przysyłajcie je najpóźniej do końca kwietnia.
Bramki na czerwiec (N+44) to strzały po kunsztownych akcjach zespołowych – inwencja należy do Was. Macie dużo czasu więc kombinujcie. Ale pamiętajcie, że przyjmujemy tylko bramki strzelone w International League lub Master League na poziomie Hard.

Bramki nie zamówione nie mają szans w naszym konkursie ale... Przysyłajcie je, bo zawsze jest szansa, że ukażą się w programie Replay na kanale Hyper!

UWAGA! PRZYPOMINAMY ZASADY KONKURSU
- przyjmujemy tylko bramki z ISS PRO EVO 1 i 2, wersji PAL lub PRO EVOLUTION SOCCER
- karty pamięci lub kasety video wysyłajcie pod adresem:
NEO PLUS, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81
- karty odsyłamy po miesiącu/dwóch. **- kaset video nie odsyłamy.**

BRAMKI MIESIĄCA

Strzał z rogu - Chorwacja i niejaki pan Rapajic. Piłka odbija się jeszcze od graczy. Wygrywa Tomasz Owczarczyk.

Claudio Lopez potrafi zawinąć nieźle piłeczkę. Wygrywa Marcin Lasoń.

GTA3: Gangsta's Paradise

Oczom moim pięknym nie wierzę. Nie jakieś tam wyścigi, czy komandosi, ale to właśnie gangsterka najbardziej Was rusza. Co to się porobiło? Opowieść o życiu kryminalisty jeszcze nigdy nie była ukazana w tak pełny i szczegółowy sposób. Na specjalne życzenie odkrywam kolejne sekrety miasta, bo wiecie... Been there, done that.

txt: o.g@hoga.pl

Say what?

Cześć,
Odkryłem coś bardzo ciekawego w grze GTA3. W Portland poszukiwałem pochowanych paczek i zostawiłem radiowóz przy statku, na który nie ma dostępu. Ogromny żuraw zabrał go, a ja zarobiłem 1500$. Próbowałem potem z różnymi pojazdami, ale przyjmowali tylko wozy służb miejskich. Więc dostarczyłem: radiowóz, wóz strażacki, karetkę, ciężarówkę policyjną, czołg, ciężarówkę wojskową. Za każdy płacono mi 1500$. Wtedy przypomniałem sobie o jeszcze jednym...SAMOCHÓD FBI!!! Po kilku próbach - udało się! Odstawiłem go na miejsce i zarobiłem 200 000$, a na miejscu żółtych pasów na betonie pojawiło się 7 znaczków GTA3, a nad każdym nazwa danego pojazdu. Ludzie, teraz mogę korzystać z każdego z tych wozów ile zechcę i w dowolnej ilości! Wystarczy wejść na znaczek, a żuraw dostarczy nam wybrane auto.

Psycho-Mantis

Booyaka shakalaka respect dla Mantisa! Widzę człowieku, że nawet Ciebie rusza bycie gangsterem. Nie lubię się powtarzać, ale cieszy mnie to... Nie jest to znowu takie odkrycie, przecież w pewnym momencie gry dostajemy wiadomość na pager, że takie coś istnieje.
List Mantisa z powodzeniem możecie potraktować jako instrukcję. Ze swojej strony dodam, że pojazdy, o których wspomina to analogicznie: Police Car, Fire Truck, Ambulance, Enforcer, Tank, Barracks OL, FBI Car.

Oprócz tego garażu w Liberty City są jeszcze dwa inne. Pierwszy znajdziecie w Portland, całkiem niedaleko garażu, o którym wspominał Mantis. Wystarczy, że skręcicie przy statku w lewo, a powinniście zobaczyć garaż (powinny być również żółte pasy, podobnie jak przy żurawiu). Dostarczcie te wózki (spis znajduje się obok drzwi): Securicar, Moonbeam, Coach, Flatbed, Linerunner, Trashmaster, Patriot, Mr. Whoopee, Blista, Mule, Yankee, Bobcat, Dodo, Bus, Rumpo, Pony. W zamian dostaniecie 200 000 $ w gotówce i 16 znaczków GTA, dzięki którym będziecie mogli zgarnąć każdy z tych wózków w dowolnym czasie.

W Shoreside Vale znajdziecie trzeci i ostatni garaż. Znajduje się między Cochrane Dam, a drogą prowadzącą do Cedar Grove (niedaleko kryjówki). Po lewej stronie od drzwi napisano, jakie auta przyjmuje ten garaż. Wszystko to macie na dołączonych obrazkach. Tu musicie dostarczyć następujące auta: Sentinel, Cheetah, Banshee, Stinger, Infernus, Esperanto, Kuruma, Stretch, Perennial, Landstalker, Manana, Idaho, Stallion, Taxi, Cabbie, BF Injection (o nim za miesiąc). Znowu zgarniecie 200 000$ i 16 znaczków, za które możecie brać auta za friko.

Ekstra misje - część druga

Po wykonaniu misji El Burro, już czekały na mnie inne zadania. Rozwijam zatem opis dodatkowych misji w Portland i rozbijam wszystkie w Staunton Island.

Misje Marty Chonk'a

Marty był właścicielem Bitch 'N' Dog Food Factory. Komunikowałem się z nim przez telefon, który znajdował się na lewo od bramy wjazdowej do jego królestwa (19 na mapie).

The Crook
Marty miał już dość swojego bankowca. Zlecił mi, abym przywiózł go na spotkanie.
Pobiegłem do fabryki po samochód. Mój kombi Perennial stał za jedną z przyczep. Wskoczyłem do środka i skierowałem się do banku. Zatrzymałem się przy gościu, a ten posłusznie wsiadł do wozu. Wróciłem do fabryki i zaparkowałem tam, gdzie trzeba. Bankowiec wysiadł i sprawa została załatwiona - jeśli wiecie, o co mi chodzi (hehe). Aby pozbyć się dowodów pojechałem do zgniatarki i tam zniszczyłem wózek.

The Thieves
Szef zlecił jakimś menelom, aby go okradli. Wiecie - dla ubezpieczenia. Ci jednak poszli po rozum do głowy i zaczęli go szantażować. Nie z nami te numery... Wskoczyłem do Sentinel'a i pojechałem po gości - stali na ulicy. Zaparkowałem i poczekałem, aż wsiądą. Zawiozłem ich do Martego, a ten już sobie z nimi pogadał. Po wszystkim skierowałem się do Pay-n-Spray, przemalowałem wózek i odstawiłem go na miejsce.

The Wife
Marty podejrzewał, że jego żona z jakimś gościem... ale co mnie to właściwie obchodziło. Była robótka i trzeba ją było wykonać. Wskoczyłem do Esperanto, pojechałem po panią i zawiozłem ją do męża. Więcej nie będzie potrzebowała trwałej, bo i na czym? Pojechałem nad ocean i postawiłem wózek nad samym brzegiem. Pobiegłem po inny i zepchnąłem Esperanto do wody. Misja zaliczona!

Her Lover
Teraz trzeba było się zająć kochankiem. Zabrałem Stallion'a i pojechałem po niego. Grzecznie wsiadł, więc odwiozłem go do fabryki. Marty już czekał, ale kochanek miał przygotowany prezent... Hmm, przynajmniej dostałem swoją kasę.

Staunton Island - Misje King Courtney

Król kontaktował się ze mną przez publiczny telefon (ikonka na mapie).

Bling Bling
Gość chciał najpierw wystawić mnie w wyścigu. Po chwili zjechało się trzech przeciwników i zaczęło się. Musiałem jako pierwszy zaliczyć piętnaście checkpoint'ów. Za każdy dostawałem po 1000 $. Jednak aby wygrać wystarczyło, żebym jako pierwszy przejechał przez siedem bramek.

Uzi Rider
Król polecił mi załatwienie kilku członków gangu Diablo. Do tej misji przydzielił mi dwóch nieufnych kolegów. Dali mi Uzi i rozkazali siąść za kółkiem Perennial'a. Skierowałem się do Portland (kropka na mapie) i załatwiłem, co trzeba (hehe).

Gangcar Round-Up
Król rozkazał ukraść Sentinel'a, Yakuza Stinger'a i Diablo Stallion'a. Miałem zaprowadzić te autka do garażu (jest na mapie). Samochody musiały być w idealnej formie, bez najmniejszego zadrapania, ponieważ inaczej nie chcieli ich akceptować.

Kingdom Come
To była ostatnia misja zlecona przez Króla. Miałem niecałe dwie minuty, aby dotrzeć do wskazanego auta. Wsiadłem do środka i zorientowałem się w sytuacji. "Obkręciłem" auto i pojechałem do wyjścia. Tu wysiadłem, skierowałem się w stronę przeciwników i rozwaliłem ich wszystkich (nie było łatwo).

Misje obywatelskie

Zdarza się. Jak już wsiądziecie do samochodu policyjnego, karetki, wozu strażackiego lub taksówki, będzie mogli wykonywać odpowiednie misje. Wystarczy, że wciśniecie L3 lub R3.

Wściekły glina
Wsiadacie do samochodu policyjnego i zaczynacie ganiać przestępców. Plotki, żeby nie było nieporozumień. Nikt za nimi nie będzie tęsknił. Jeśli dopadniecie ściganego - szybko postarajcie się zniszczyć jego wóz. Jeżeli uda się mu wydostać, to przejedźcie go.
Za 10 przestępców w Portland dostaniecie jedną policyjną odznakę, którą znajdziecie w swojej kryjówce. 20 przestępców w Portland oznacza dwie policyjne odznaki w kryjówce. Analogicznie:
10 przestępców w Staunton Island - trzy policyjne odznaki w kryjówce.
20 przestępców w Staunton Island - cztery policyjne odznaki w kryjówce.
10 przestępców w Shoreside Vale - pięć policyjnych odznak w kryjówce.
20 przestępców w Shoreside Vale - sześć policyjnych odznak w kryjówce.

Szybka karetka
Proste. Zgarniacie karetkę i ratujecie rannych obywateli miasta. Zabieracie ich i odwozicie do szpitala. Ale pamiętajcie, że trzeba to robić ostrożnie, ponieważ każde mocniejsze uderzenie lub zakręt skraca czas, w jakim możecie dojechać do miejsca przeznaczenia. Za uratowanie pięćdziesięciu rannych dostaniecie apteczkę w swojej kryjówce. Za stu bezpiecznie odwiezionych obywateli uzyskacie adrenalinę.

Strażak Sam
Palicie się, aby pomagać strażakom w ich brudnej robocie. Wiem, każdy marzy o tym od dzieciństwa. Wsiadacie do wozu strażackiego i jedziecie na akcję. Wąż włącza się kółkiem, a steruje prawym analogiem. Ugaście po dwadzieścia pożarów w każdej dzielnicy, aby otrzymać miotacz płomieni, który zawsze będzie na Was czekał w kryjówce. Tylko w taki sposób można odblokować tą broń. Paczki wszystkie inne.

Szalony taksiasz
Ten motyw był już w pewnej grze, ale nie pamiętam tytułu. Co to było? Nieważne... Wsiadacie do taksówki i chcecie zarobić trochę szmalu, więc zaczynacie podwozić klientów. Nie dość, że zasilacie swoje konto, to po podwiezieniu 100 pasażerów (nie musi być za jednym razem) otrzymacie Borgnine Taxi, która będzie czekać na Was w Harwood (12 na mapie w Portland).

Misje offroad
Jest to specjalny rodzaj misji. Nikt jej nie zleca. Chodzi o to, aby jeżdżąc po bezdrożach - plaża, park (stąd offroad) zaliczyć wszystkie checkpointy. Nie są one rozmieszczone w jednej linii i można je zaliczać w dowolnej kolejności. Dlatego nie ma jakiejś specjalnej metody, która zagwarantowałaby sukces - tu musicie sami pomyśleć.

Patriot Playground
Patriot jest zaparkowany obok Supa Save w Trenton. Wejdźcie do niego, a rozpoczniecie tę misję. Musicie zaliczyć piętnaście checkpointów w pięć minut. Każdy zaliczony da Wam dodatkowe dwadzieścia sekund.

A Ride in the Park
Landmaster znajduje się w Bellevile Park (w Staunton Island), koło małej chatki. Tu czeka dwanaście checkpointów, które trzeba przejechać w dwie minuty. Każdy zaliczony oznacza dziesięć sekund za friko.

Multi-story Mayhem
Stallion znajduje się w garażu w Newport, ale aby rozpocząć tę misję musicie go wyprowadzić na zewnątrz, wyjść i znowu wrócić do środka. Mamy dwadzieścia checkpointów, które trzeba zaliczyć w dwie minuty. Każdy przejechany daje pięć sekund w zapasie. Uważajcie, ponieważ tu czas zaczyna uciekać w momencie rozpoczęcia misji, a nie tak jak wcześniej - po przejechaniu pierwszego checkpointa. Ostatni checkpoint lewituje w powietrzu. Aby się do niego dostać, trzeba skorzystać z rampy.

Gripped!
Patriot jest zaparkowany w parku niedaleko Wichita Gardens. W pięć minut trzeba zaliczyć dwadzieścia checkpointów. Za każdy przejechany dostaniecie piętnaście sekund.

I to by było na tyle w tym miesiącu. Druga lekcja przetrwania w wielkim mieście zakończona.
Za miesiąc spodziewajcie się trzeciej i ostatniej! Trzymajcie się ramy...

NEON

Witajcie w drugiej edycji Neona. Dział spodobał Wam się - w tym miesiącu powiększylismy jego rozmiary do sześciu stron. A stało się tak z powodu ciekawych artykułów. Mafia, Jet Li, porównanie mocy technicznej konsol, relacja z wystawy Atei w Londynie, MAME na Dreamcasta oraz dwa razy Virtua Fighter 4. Pamiętajcie - czekamy na wasze felietony i artykuły. Podzielcie się z nam swoimi zajawkami!

Mafia: chłopaki z miasta

Ostatnimi czasy Mafia stała się modnym tematem filmów i gier. Opowiadały o niej największe kinowe hity, jak choćby klasyka gatunku - "Ojciec chrzestny" czy "Chłopcy z ferajny".

Wśród gier pierwszą poważną pozycją traktującą o mafii stała się kultowa seria GTA.Developerzy z Rockstar wyłamali się jednak z tradycji i zamiast umieścić gracza w roli "ostatniego sprawiedliwego", pogromcy mafii, dali mu szansę sprawdzenia się w skórze bandziora. Gracze chętnie wykorzystali tę okazję i GTA stało się jedną z najpopularniejszych produkcji wszech czasów.

Ale dlaczego gry dające szansę bycia przestępcą odniosły tak duży sukces? Co takiego jest w mafii, co imponuje graczom z całego świata i skłania do wstąpienia w jej szeregi? Zobaczmy...

Zacznijmy od tego, że trzeba wiedzieć, o czym się mówi... Czym jest mafia? Postaramy się to wytłumaczyć analizując prosty przykład. Antonio, chłopak pochodzący z niewielkiego włoskiego miasteczka, postanowił łatwo zarobić spore pieniądze. Zebrał 10 smutnych kolegów (120 cm smutku w barach każdy) i przeszedł się z nimi na "spacer" do lokalnego piekarza. "Zaproponował" mu najlepszą pozycję na rynku w zamian za podział zysków. Nie trzeba chyba mówić, że ten bez kłótni zgodził się na postawione warunki. Wielce smutna, pogrążona w żałobie, ekipa poszła więc do konkurencji zaprzyjaźnionego wytwórcy pieczywa, przemówić jej pracownikom do rozsądku... Nie zauważyli oni bowiem, że w tym mieście jest już piekarz, który zapełnia potrzeby rynku i obecność innych producentów chleba jest mu wysoce nie na rękę. Zrozumieli, że nie pasują do artystycznego zamysłu "przygnębionej grupy" i wynieśli się z miasta. Zgodnie z danym piekarzowi słowem, jego zyski znacząco się zwiększyły. On jednak też musiał się wywiązać z zawartej umowy i oddać połowę zysku smutnym przyjaciołom... Mimo to wszyscy wyszli na swoje i jeszcze zarobili na dalszy rozwój.

Jawi się nam tu obraz mafii jako organizacji "zrzeszającej" przedsiębiorców w celu czerpania z tego korzyści, nieraz obustronnych. Członkowie mafii doglądają porządku na swoim terenie, zapewniając jego mieszkańcom przymusową "opiekę". Każdy przeciwnik tego ładu wchodzi w konflikt z "chłopakami z miasta"...

Ludzkość była świadkiem powstania wielu mafii wywodzących się z różnych zakątków świata. Do najbardziej znanych należą: włoska "La Cosa Nostra", rosyjska "Red Mafiya", nowojorska, oraz azjatyckie - japońska "Yakuza"
i chińska "Tong". Najstarszą i zarazem największą jest "Yakuza", która powstała w 1612 roku, a wywodzi się z "Machi Yokko" ("służący miasta"), organizacji, które broniły swoich miast przed najazdami wojsk wrogich rodów.

Obecnie "Yakuza" liczy 750 gangów, do których należy 31000 członków, pod wodzą 102 bossów japońskiego "shatei".

Do dziś przetrwała w niej tradycja przestrzegania kodeksu honorowego, który jest podstawą funkcjonowania tej organizacji. Znana ze swoich rygorystycznych zasad jest także włoska "Cosa Nostra". Zbiór jej reguł nosi nazwę "omerta". Za złamanie którejkolwiek z zawartych tam zasad, przewidywana jest tylko jedna kara... "Cosa Nostra" wywodzi się z Sycylii, która od roku 1800 jest pod jej niemal absolutnym "panowaniem". Na czele "Naszej Sprawy" stoi senior rodu mafijnego, posiadający tytuł "capo di tutti capi" ("szef nad szefami"), dowodzący samodzielnie całą mafią. Za czasów Mussoliniego mafia włoska przeżywała kryzys. Przeniosła wtedy swoją działalność na teren USA. Był to okres prohibicji, który dawał jej ogromne pole działania i wielkie zyski, oraz możliwości rozwoju.

Chińska mafia "Tong" powstała w 1874 roku w San Francisco i ma podobne korzenie do japońskiej Yakuzy. Jej głównym zadaniem była ochrona Chińczyków zamieszkujących Stany Zjednoczone przed atakami ze strony wrogo nastawionych Amerykanów. W zamian za "uliczny podatek", jej członkowie zapewniali mieszkańcom China Towns bezpieczeństwo. Z czasem jednak obie wspomniane azjatyckie mafie zdobyły na zajmowanym terenie tak silną władzę, że same stanowiły tam prawo. Zajęły się wówczas bardziej mrocznymi przedsięwzięciami...

Marzeniem każdego mężczyzny (poza minigunem rzecz jasna...) jest zdobycie respektu wśród innych. A zwłaszcza rówieśników.

Mafia zawsze wiązała się z władzą i należnym jej szacunkiem. Jest to przecież w pewnym sensie elita - nie każdy do niej należy. Wszyscy prawdziwi gangsterzy ubierają się w eleganckie garnitury, jeżdżą ciemnymi, drogimi samochodami i, co najważniejsze, sieją postrach na kontrolowanym terenie. Poza tym, praca dla mafii to także duże pieniądze, o które dziś ciężko...

To wszystko sprawia, że mafia stała się tak atrakcyjnym pracodawcą. Nie można jednak zapomnieć, że metody, którymi posługuje się przy utrzymywaniu władzy, są nielegalne, choć skuteczne...Uczciwi muszą radzić sobie sami.

Tu do akcji wkroczyli developerzy gier. Dzięki ich fantazji nie trzeba już schodzić na złą drogę, by choć przez chwilę uwolnić swoje skrywane, siedzące w każdym z nas żądze i poczuć się prawdziwym "capo di tutti capi". Gra daje nam taką okazję. W końcu wszystkie dowody przestępstwa znikają wraz z wyłączeniem konsoli.

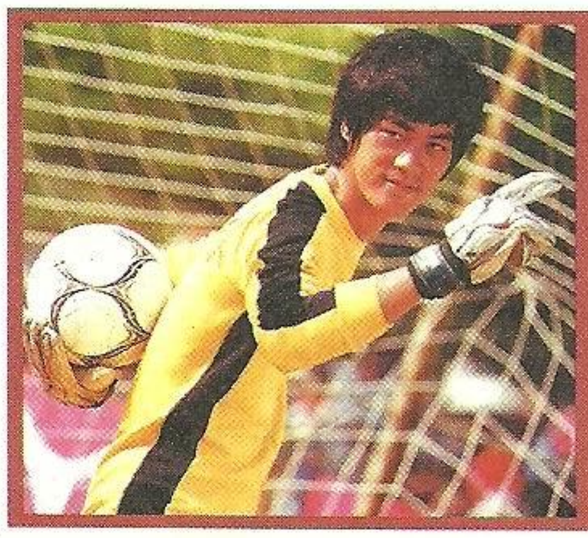
Przełomową grą pozwalającą poczuć smak życia gangstera stała się, niedawno wydana, trzecia część "Grand Theft Auto". Gracz zaczynający jako chłopak od bicia, powoli, poprzez wypełnianie kolejnych zleceń, awansuje do rangi zaufanego pracownika mafii. Dzięki wspaniałej oprawie gra pozwala wczuć się w "przestępczy klimat".

Nie mamy na myśli jedynie grafiki, opiewanej od dawna i chyba przez wszystkich. Chodzi nam o znacznie drobniejsze sprawy jak na przykład slang, jakim posługują się zleceniodawcy, czy ich akcent. W GTA3 pojawili się także obstawiający szefa panowie w czarnych (jakże smutnych...) garniturach, oraz przyciemniane szyby w samochodach mafii. To właśnie te szczegóły zadecydowały o niepowtarzalnym charakterze gry.

Z innych tytułów związanych z mafią chcielibyśmy jeszcze wspomnieć o "Hitman", którego druga część zagości niebawem na konsolach. Gra pozwala wcielić się w rolę zawodowego, płatnego mordercy działającego dla mafii. Poprzez połączenie elementów taktycznego planowania akcji i zręcznościowego wypełniania zadania, misje były ciekawe, a gra miała atmosferę napięcia związanego z wykonaniem wcześniej zaplanowanej akcji.

Gdyby nie gry, to nie mielibyśmy okazji bezkarnie zostać członkiem mafii. Dobrze, że można wyżyć się przed telewizorem, zamiast próbować swoich sił w prawdziwym świecie. Najważniejsze jest to, że grając, nie zrobimy nikomu krzywdy.

C-Mike i Gino



Shaolin Soccer

http://www.i-cable.com/heeheehaha/home.html

Filmy z Hongkongu są wypasione na maksa. Widzieliście serię „Dawno temu w Chinach" z Jetem Li, czy „Hard Boiled" z Chow Yun Fatem w reżyserii Johna Woo? Jeśli nie, szybko nadróbcie te zaległości. Ostatecznie może być „Gen-X Cops", albo „Time and Tide", które na pewno leżą w wypożyczalniach. Albo wkręcicie się w ten klimat, albo nie przypadnie Wam do gustu. Ale spróbować warto. Ja jestem fanem tych produkcji i jak tylko mam okazję, staram się coś z Kongu łyknąć. A teraz udało mi się zdobyć Shaolin Soccer. Film opowiada o pacjentach, którym niezbyt układa się w życiu, a którzy byli kiedyś dobrzy w sztukach walki. Wpadają na pomysł, by stworzyć drużynę piłkarską i przy pomocy swoich umiejętności wygrać turniej. Niesamowita sprawa. Normalnie „Kapitan Tsubasa" w wersji live. Kolesie latają, używają super-kicków, trochę się tłuką... A wszystko to w charakterystycznym klimacie i ze znakomitymi efektami komputerowymi! Reżyserem i odtwórcą głównej roli jest Stephen Chow. Jeśli będziecie mieli okazję, obejrzyjcie – polecamy! Na górze znajduje się także link do strony WWW, gdzie możecie obejrzeć zarówno zdjęcia z filmu, jak i klika zwiastunów.

Gulash

Freeware: MAME

Stało się! Na życzenie milionów zachaczymy delikatnie o temat emulacji. Dziś będzie o MAME na Dreamcasta!

og@hoga.pl

Czym jest scena, wie chyba każdy, kto posiadał lub nadal posiada choćby taką Amigę. Komputer ten nie wytrzymał konkurencji w postaci PC i w pewnym momencie przestało wychodzić na niego komercyjne oprogramowanie. Wtedy obudzili się amatorzy, dobrze znający tę maszynę i zaczęli wydawać własne produkcje. Wydawać - to może za dużo powiedziane. Po prostu rozdawali lub wymieniali się swoimi programami/demami/grafikami i resztą takich rzeczy. Zresztą scena Amigi żyje po dziś dzień i o ile wierzyć siedzącym w tych klimatach ludziom, ma się dobrze. Jakby na to spojrzeć z odpowiedniej perspektywy, to scena jest rodzajem Fan Artu, ale tu obiektem wokół którego się to wszystko kręci jest sprzęt.

Czy czujecie pewną analogię? Amiga – DeCek. Hmm? Pozostaje tylko jedno pytanie: dlaczego scena nie rozwija się równolegle z produkcjami komercyjnymi, tylko dopiero po „śmierci" systemu. Odpowiedź jest bardzo prosta. Podczas okresu życia konsoli, bądź komputera, oczy wszystkich skierowane są właśnie na wielkie produkcje i nikt raczej nie będzie chciał się babrać w amatorce. Ale już koniec smęcenia. Przed Wami historia powstawania i teraźniejszość MAME.

W grudniu 1996 roku, nikomu nie znany Nicola Salmoria rozpoczął prace nad swoimi pierwszymi emulatorami, które połączył w jeden program w styczniu 1997. Projekt ten nazwał Multiple Arcade Machine Emulator. W skrócie MAME. MAME jest niezwykłym emulatorem, ponieważ potrafi „udawać" większość maszyn arcade'owych, które powstały od lat 70. Pierwsza wersja MAME 0.1 została udostępniona piątego lutego 1997 r. Dzięki otwartej strukturze została dostrzeżona przez innych programistów i projekt urósł do niebotycznych rozmiarów. Teraz nad MAME pracuje około stu programistów z całego świata i co cztery miesiące wychodzi nowa wersja. Jednak by zaspokoić wymagania graczy, w tym okresie zostaje udostępnionych kilka wersji testowych. Kod źródłowy emulatora jest łatwo dostępny, więc każdy programista - czy to początkujący, czy zawodowy -może wprowadzić do niego swoje usprawnienia. Autorzy twierdzą, że najnowsza wersja obsługuje 3254 romów i 1853 niekomercyjnych gier. Nie jest to do końca prawda. Wiele z tych gier jest w różnych wersjach językowych/regionalnych i są liczone jako oddzielne tytuły. Mimo wszystko znaczna większość z tego posiada 100% prędkość emulacji i pełną obsługę grafiki i dźwięku. Powiedzmy to sobie otwarcie - MAME jest zakrojonym na największą skalę projektem sceny emulacyjnej, jaki kiedykolwiek istniał. A Nicola Salmoria nadal jest szefem tego przedsięwzięcia.

Tak jak już wspominałem, MAME emuluje większość salonowych automatów najsławniejszych firm. Automaty Nintendo, Capcom, Namco, Konami, SNK i wielu innych mniej znanych firm są w zasięgu ręki. Tytuły? Proszę bardzo. Ghost'n'Goblins (przy tym Maximo to pikuś), Rally X, 1942, Commando (yeah!), Space Invaders, Galaxian, Galaga, Pacmany, Mariosy. Aż łezka się w oku kręci. Przecież w to wszystko grało się kiedyś w „salonach" na kółkach. Są nawet jeszcze czarno-białe gierki, gdzie jeździ się kwadracikiem i strzela w inny kwadracik. Gdybym chciał wypisać tutaj tylko same tytuły działających na MAME gier, to jak wynika z moich obliczeń zajęłyby około dziesięciu stron.

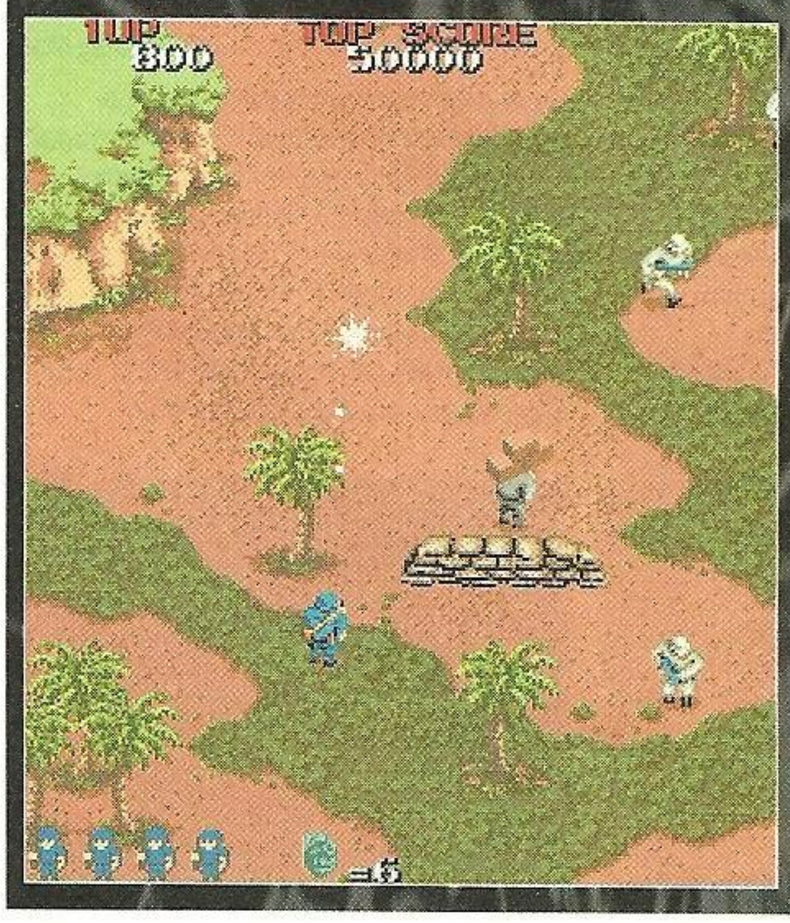
Ponieważ MAME to emu stricte automatowe, to nie zaznacie tu żadnych erpegów czy przygodówek. Na MAME zawsze królowały strzelanki i chodzone bijatyki. Jak podają źródła emulator ten jest w stanie odtwarzać również nowsze tytuły, takie jak Street Fighter Alpha 3. I tu robi się niebezpiecznie... Jednak dla autorów jest to tylko hobby i MAME ma na celu tylko i wyłącznie edukację, co też na każdym kroku powtarzają. MAME do tej pory był dostępny tylko dla posiadaczy PeCetów i podobnych maszyn (Mac). Jako ciekawostkę powiem tylko, że MAME został przeniesiony nawet na kamery cyfrowe!

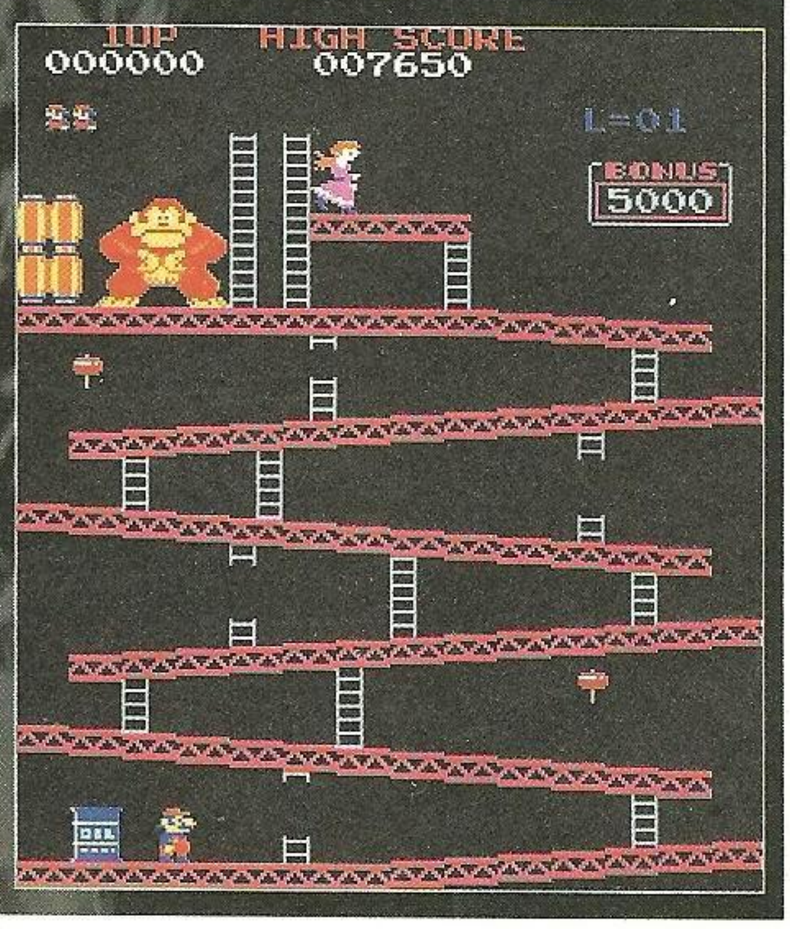
Przejdźmy do bliższych nam rzeczy: MAME znalazł swoje miejsce również na DeCeku. Dzięki podobnej do PC architekturze konwersja tego programu nie nastręczała wielu trudności. Powiem więcej, podobno przebiegła bez najmniejszych problemów, a program zmienił nazwę na MAMED. Co my tu mamy? Praktycznie wszystko to, co na PC, czyli „udawaczkę" automatów. Nic dodać, nic ująć. Powyższy opis MAME na PC idealnie pasuje do wersji na DC. Czy warto interesować się? To zależy. Szczerze wątpię, żeby strzelanie w pięciokolorowe kwadraciki i słuchanie świdrujących dźwięków zadowalało świeżych (czyt. młodych) graczy. Starzy wyjadacze mogą na własną rękę zgłębić temat, ale pamiętajcie...

MAMED nie jest komercyjny. W odróżnieniu do takiego Bleem! można go za darmo ściągnąć z sieci. Jak skończył Bleem! - wiemy wszyscy. To nie Sony zabiło tę firmę, tylko ona sama kierowana chęcią jak największego zysku dobiła się własną polityką. Opóźnianie premiery i wodzenie klientów za nos skończyło się na tym, że ich „rewolucyjny" emu PSX'a na DC wyszedł w najmniej odpowiednim momencie, kiedy popyt na niego spadł niemalże do zera.

Ale wróćmy do naszego tematu. MAME pozwala emulować komercyjne gry. Jednak w większości są to już zapomniane tytuły z przeszłości, więc MAME ma szczególną wartość dla graczy – pozwala im poznać gry, w które nigdy nie mieliby okazji zagrać. Niektóre firmy po pewnym okresie (średnio jakieś dwie dekady) udostępniają gry za darmo (dobrym przykładem na to są gry na ZX Spectrum, którymi można bawić się za friko zupełnie legalnie), ale na pewno nie robią tego te duże i znane korporacje. Wyobrażacie sobie Namco bez Pacmana?

Z drugiej strony: MAME DC emuluje także gry SNK - na przykad Metal Sluga 1, 2 i X, Fatal Fury, Art Of Fighting, Magical Drop... Rany, w liczbie ponad trzech tysięcy obsugiwanych gier każdy znajdzie coś dla siebie!





VF Fandom

VF to kultowa seria. Nie ma co do tego dwóch zdań. Od czasu gdy ukazała się jej pierwsza część, produkcja zagościła już na stałe w sercach wielu graczy. Japonia, Stany, Australia... Wszędzie tam (i nie tylko) organizuje się turnieje przyciągające rzesze fanów. U nas nadal w tej kwestii króluje Tekken, ale mamy nadzieję, że za sprawą konwersji VF 4 na PS2 sytuacja tej serii się poprawi. Bo wiedzcie, VF 4 to naprawdę niesamowita gra.

Jeśli już przy turniejach jesteśmy, to warto być fanem, a zarazem mocnym graczem w VF. Tylko spójrzcie na zdjęcie... Co ten kolo wygrał? Eee, PS2 i gałki? To można i u nas. Zaraz... Skórzana kurtka Jacky'iego! Ale te puchary, medale i dyplomy - prawie jak mistrz olimpijski. Kogo my tam jeszcze widzimy? Hehe... Ale ja nie o tym dziś chciałem...

Otóż Koreańczycy mają jedne z najsilniejszych drużyn grający w VF. To jak ci goście znają grę, to jedna sprawa. Drugą jest pokazanie tego. Ich popisy to prawdziwe mistrzostwo świata, jeśli chodzi o wyczucie czasu i zręczność palców.

Wyobraźcie sobie taką akcję. Dwóch graczy wybiera te same postacie i zaczynają wykonywać dokładnie te same ciosy i przejścia w postawy. Dokładnie w tym samym czasie! Przy wyczuciu i odpowiednim dobraniu wykonywanych ciosów, żadna z postaci nie uderzy innej. Kiedy wykonuje się to szybko, to postacie płynnie przechodzą od jednego ciosu do następnego. Wygląda to niemalże tak, jakby fighterzy tańczyli!

Oczywiście gracze swoje wyczyny rejestrują i udostępniają innym, aby mogli się poślinić i złapać za głowę. To tak się gra?! Przecież oni wykorzystują VF do zupełnie innych celów, niż był zaprojektowany.

Nawet w samym VF4 w opcji replay można wybrać zapisane na płycie walki i poobserwować, jak walczą autentyczni gracze. Fajnie byłoby mieć swój własny wkład w grę, która sprzeda się w milionach egzemplarzy. Zresztą spójrzcie na kolejny obrazek. Ci goście mają rozegrane już po trzy tysiące walk na automatach, a do tego 80% wygranych? WOW.

Okay, ale gdzie można dostać takie ciepłe filmiki? Od tego macie nas. Poniżej podajemy strony, z których można zassać taki towar.

www.virtuafighter.com
VFDC. Dobra strona. Fani VF opracowują specjalne poradniki dla poszczególnych postaci i wystawiają je tutaj. Jest też forum pod postacią "Versus City".

www.feixaq.com/vf4
VF4fx. Bardziej rozbudowana strona. Uwaga, dzięki odpowiednim skryptom można ją samemu projektować pod własne potrzeby! Przesuwamy i zmieniamy wielkość okienek - dobra, fachowa robota. Są newsy i duży zbiór filmików z walkami z różnych zawodów.

http://virtuaproject.com/
Strona utrzymana w klimacie forum. Są taktyki, ciosy, kody i ogólne informacje o każdej części VF, a nawet trochę filmów i tłumaczenia z Famitsu. Duża strona.

http://home.earthlink.net/~foops/
Dokładnie rozłożona każda część VF! Ciosy, strategie, kody, zaawansowane techniki, przewodniki - wszystko! Żadnych filmów, sam tekst.

o.g

Jet Li
legendarne pięści

Źródła podają, że Chińczyków jest w tej chwili około miliarda trzystu milionów (dokładnej liczby nie są w stanie określić nawet sami zainteresowani). Wu - Shu to w tym kraju sport narodowy, powszechnie uprawiany i otoczony prawdziwym kultem.

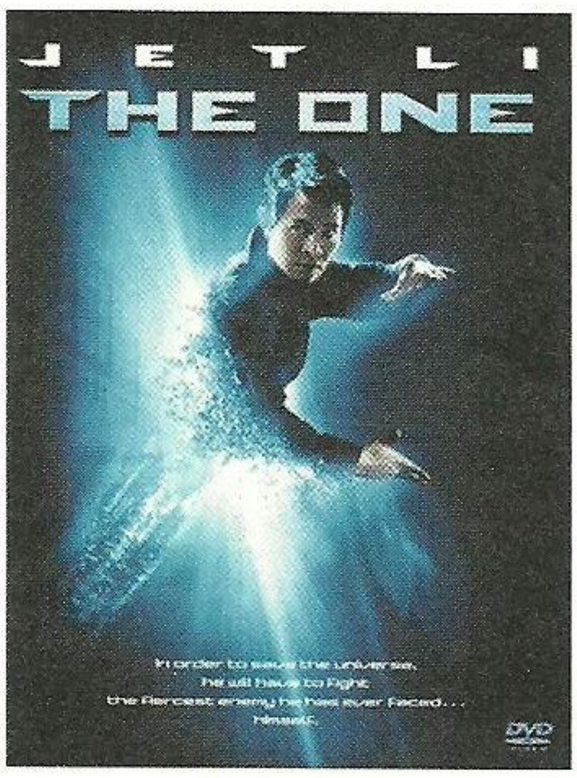
Natomiast Jet Li nie tylko był mistrzem tej niezwykle spektakularnej szkoły walki, ale, co więcej, zdobywał mistrzostwo Chin pięć razy z rzędu! Najlepszy na ponad miliard, i to przez pięć lat! Nic dziwnego, że w nagrodę pozwolili mu pojechać na wycieczkę do USA, gdzie na trawniku przed Białym Domem młodziutki Jecik pokazywał ówczesnemu prezydentowi USA Richardowi Nixonowi, co tak naprawdę potrafi. Szkoda, że nie zachował się żaden film dokumentujący to arcyciekawe wydarzenie. Sukces kasowy byłby murowany!

Jeżeli macie przynajmniej 20 lat powinniście pamiętać wyświetlany w naszych kinach jeszcze za poprzedniego ustroju kultowy "Klasztor Shaolin"z 1979 roku. To właśnie w tym filmie po raz pierwszy mogliśmy oglądać Li (sukces tego obrazu był tak gigantyczny, że uczynił z Jeta gwiazdę; zresztą powstały jeszcze dwie części).

Światową popularność Jet tak naprawdę zawdzięcza jednak...komunistycznemu ustrojowi. Po wielu sukcesach zarówno sportowych jak i filmowych, władze chińskie pod koniec lat osiemdziesiątych pozwoliły mu na dwuletnią emigrację do USA. Jednak z Ameryki Jet nie wrócił już do Chin, tylko udał się prosto do Hong Kongu, gdzie podpisał kontrakt z sławną wytwórnią Golden Harvest. Filmy, jakie dla niej nakręcił (miedzy innymi kultowy, dziś już 6 częściowy cykl "Once upon a time in China"), uczyniły z niego jedną z trzech największych gwiazd tamtejszego biznesu filmowego (tę "trójcę świętą" uzupełniali Chow Yun Fat i Jackie Chan). A Hollywood już czekało...

Andrzej Bartkowiak, polski operator od wielu lat pracujący w Hollywood (min. "Honor Prizzich", "Upadek", "Speed", "Adwokat diabła") długo szukał materiału na swój reżyserski debiut. Ostatecznie znalazł go przez czysty przypadek. Kiedy robił zdjęcia na planie "Zabójczej broni 4", poznał dwóch panów - odtwarzającego w tym obrazie rolę czarnego charakteru (nota bene po raz pierwszy w życiu, wcześniej grał tylko pozytywnych bohaterów) Jeta i choreografa sekwencji walk Coreya Yuena. Zachwycony tym, co obaj zaprezentowali, postanowił razem z nimi zrobić "Romeo musi umrzeć" (budżet 25 milionów dolarów, zyski ponad 55 milionów i to tylko w USA) i nie da się ukryć, że był to prawdziwy strzał w dziesiątkę.

Luźno inspirowana Szekspirem fabuła filmu nie zasługuje na żadną analizę. Jak zwykle w przypadku tego typu produkcji służy ona tylko jako pretekst do samych bijatyk. To co wyróżnia "Romeo musi umrzeć" spośród innych obrazów kung fu, leży zupełnie gdzie indziej. Po pierwsze: praktycznie każda sekwencja "Romeo musi umrzeć" podkreśla przemieszanie kulturowe obecne w całym filmie. Wygląda to tak, że Polak reżyseruje film "kopany" (czyli gatunek u nas zupełnie nieznany i "nie robiony"), w którym główne role grają gwiazdor z Hong Kongu i niezwykle popularna za oceanem ciemnoskóra piosenkarka Aaliyah (r.i.p). Co więcej, ścieżkę dźwiękową wypełniają w całości utwory hip hopowe (!), podane w klimacie a la MTV. Po drugie i chyba najważniejsze : perfekcjonizm wykonania sekwencji walki po prostu wbija w fotel. To co potrafi zrobić Jecik umiejętnie "reżyserowany" przez Coreya Yuena (później zrobił walki m.in. w "X - Menach") w niczym nie przypomina chamskiej młócy spod znaku Van Damme'a czy



Chucka Norrisa. Niezwykła dynamika, popisy akrobatyczne i wspaniała płynność każdego ruchu - wielka przyjemność dla oka, umiejętnie filmowana przez Bartkowiaka. Poza tym, nasz rodak postanowił nie rezygnować z efektów specjalnych, dzięki czemu każda walka kończy się "rentgenowską przebitką" ukazującą, jakie zniszczenia w ciele przeciwników powodują ciosy Jeta. O poziomie trudności wykonywanych przez niego ewolucji nich zaświadczy fakt, iż do jednej ze scen (trwającej zaledwie kilkadziesiąt sekund), kiedy Li walczy z morderczynią używając jako broni ciała Aaliyah, piosenkarka musiała ćwiczyć kilka godzin dziennie przez ponad miesiąc, a on zwyczajnie przyszedł na plan i po prostu to zrobił!

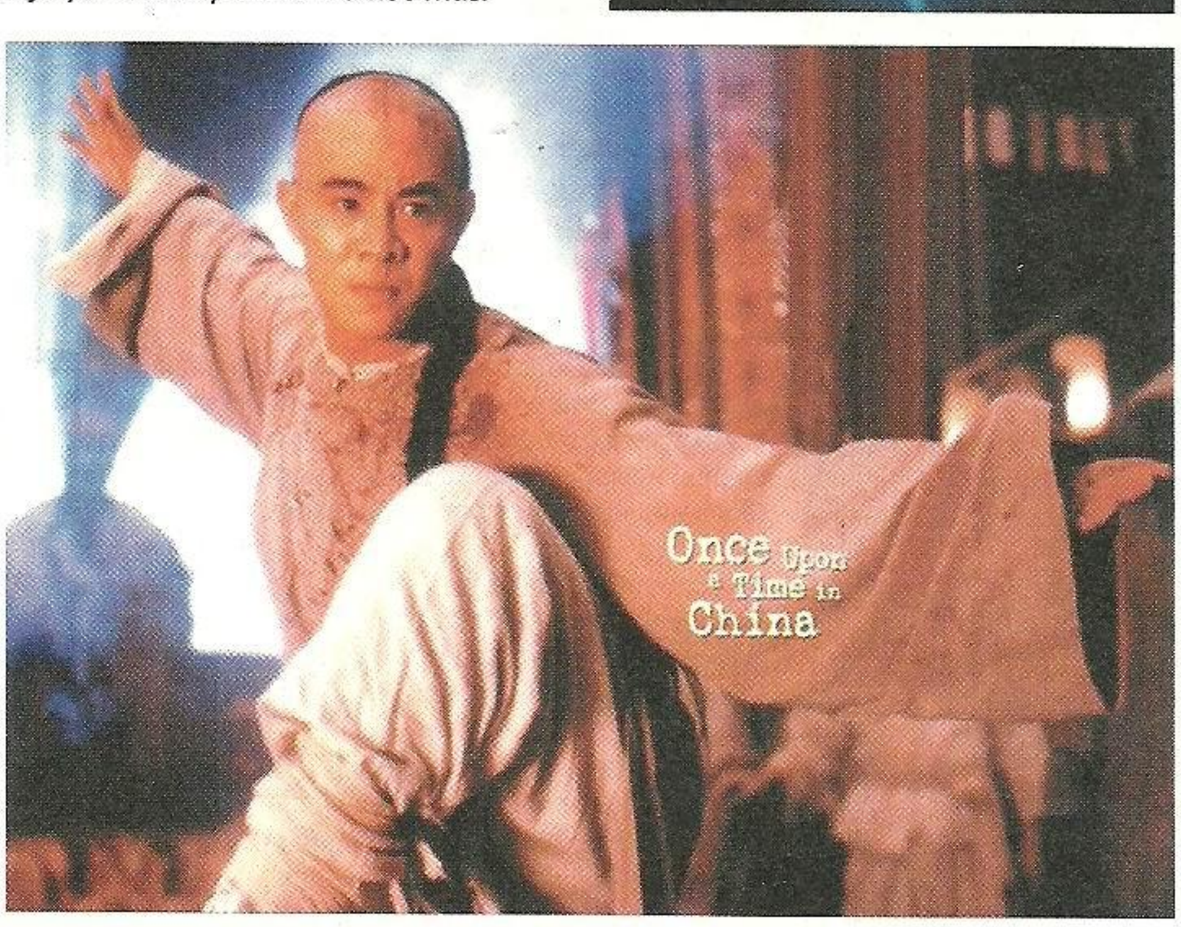
Wielkie sukcesy zarówno "Zabójczej broni 4" jak i "Romeo musi umrzeć" doprowadziły do sytuacji, kiedy nazwisko Jeta zaczęło pojawiać się już jako pierwsze na filmowych plakatach. Co prawda, sam zainteresowany mocno pluł sobie w brodę ponieważ w tym czasie odrzucił propozycję zagrania Li Mu Baia w obsypanym Oscarami "Przyczajonym tygrysie, ukrytym smoku", ale na szczęście nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. W 2003 roku ma

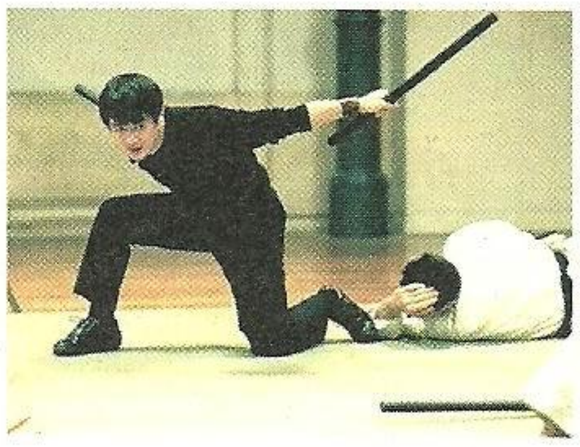
powstać prequel tego filmu i jego reżyser Ang Lee coraz głośniej zaczyna mówić, że tym razem chciałby pracować jednak z Jetem. To zresztą ciekawe, ale przypisany dotąd do powszechnie pogardzanego przez leszczy gatunku filmów kopanych Jecik tym, co pokazuje na ekranie wzbudza szacunek twórców tzw. kina ambitnego. W końcu jeden z jego ostatnich filmów "Pocałunek smoka" powstał na podstawie scenariusza samego Luca Bessona ("Wielki błękit", "Nikita", "Piąty element"). Porozumienie ponad podziałami?!

W ciągu najbliższych miesięcy na ekrany wejdą trzy nowe obrazy z Li. Pierwszym bdzie "The One" - dynamiczny film science-fiction z mnóstwem efektownych walk i efektami niczym z Matrixa. Udział w "Hero" Zhanga Yimo jest dla Jeta prawdziwą artystyczną nobilitacją, ponieważ reżyser tego obrazu ma na swoim koncie m.in. nagrodzone Złotym Lwem na festiwalu w Wenecji "Zawieście czerwone latarnie". Natomiast "Cradle to grave" to najnowsza produkcja Bartkowiaka, remake słynnego "M jak morderca", w którym poza Jetem zobaczymy również DMX'a. Jednym słowem: jest dobrze, a będzie jeszcze lepiej!

Marky Mark

P.S. Dla każdego zainteresowanego podobną karierą dwie wskazówki mogące ułatwić przyszły podbój uniwersum filmów kopanych: wystarczy tylko wzorem Jeta przez 10 lat ćwiczyć sztuki walki przez 10 godzin dziennie, i już. No ale, jak to mawiają - krótkotrwały wysiłek, krótkotrwały sukces, a Jecik jest w tym biznesie już prawie ćwierć wieku!





Technikum 2 - Porównanie mocy konsol

Witam i o zdrowie psychiczne pytam. Tym razem przygotowałem dla Was wyczerpujące porównanie najnowszych konsol, pod kątem możliwości technicznych.

Niektóre wartości podane zostały orientacyjnie, z powodu braku oficjalnych danych. Znakomita większość przedstawionych tu informacji pochodzi od producentów poszczególnych konsol. Nie ma więc mowy o żadnych znaczących przekłamaniach.

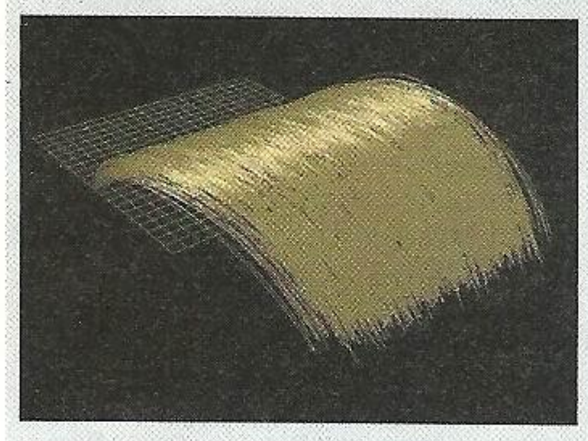
Mam nadzieję, że zaprezentowane tu informacje przydadzą się Wam w jakiś praktyczny sposób (nie tylko do prowadzenia dalszej "wojny konsolowej"), a po przeczytaniu tego artykułu nikt nie "zagnie" Was żadnym pytaniem dotyczącym nowych maszynek.
Zapraszam zatem do lektury i życzę każdemu kupna takiej konsoli, na jaką ma ochotę. A najlepiej od razu wszystkich dostępnych na rynku systemów.

Suche porównanie oficjalnych specyfikacji technicznych znajduje się w TABELCE.
A oto czego możemy spodziewać się po poszczególnych systemach.

konsola / parametr	XBOX	GCN	PS2	DC
Procesor główny	Zubożony **PIII**, lub ulepszony **Celeron** jak kto woli, taktowany zegarem 733 MHz	**IBM Power PC "Gekko"** taktowany zegarem 485 MHz	**128 bitowy "Emotion Engine"** taktowany zegarem 294,9 MHz	**Hitachi SH4** taktowany zegarem 200MHz
Pamięć operacyjna	**64MB** uwspólnionej pamięci dla wszystkich układów (200MHz DDR).	**40MB** w dwóch blokach: 24 MB superszybkiej pamięci 1T-SRAM i 16 MB pamięci DRAM (81 MHz)	**32 MB** super szybkiej pamięci RDRAM (Rambus DirectRam o dostępie pakietowym)	**16 MB** SDRAM 100MHz
Układ graficzny	**"X-Chip"**- zubożony "Ge-Force4", lub ulepszony "Ge-Force 3", jak kto woli (firmy NVIDIA), korzystający z głównej pamięci operacyjnej, taktowany 233 MHz	**"Flipper"** firm ATI/ Nintendo, wyposażony w 3 MB pamięci, 2 MB -bufor ramki, 1 MB na tekstury. Taktowany zegarem 162 MHz	**"Graphics Syntethiser"** (Sony). Wyposażony w 4MB pamięci RDRAM, taktowany zegarem. 147 MHz	**"Power VR2"** firmy NEC, wyposażony w 8MB pamięci SGRAM taktowany zegarem 100 MHz
Układ dźwiękowy	Procesor DSP ze sprzętową dekompresją Dolby Digital, 64 kanały w surround, 256kanałów stereo	"Macronix" - 16 bit, 64 kanały, 48KHz, dekodowanie ADPCM	16 bit, 48 kanałów + definiowane programowo, 44,1 KHZ lub 48 KHz wyposaż. w 2MB	Procesor DSP, 16 bit, 64 kanały, 2MB pamięci

Tabelka: oficjalne specyfikacje techniczne konsol nowej generacji.

Na początek "wielki mutant" - Xbox. W tej konsoli rozmiar zewnętrzny ma swoje odzwierciedlenie w generowanej mocy obliczeniowej. Sercem konsoli jest nie procesor główny, jak w pozostałych urządzeniach, ale układ graficzny. Być może pamiętacie - w poprzednim numerze pisałem, że pracuje on w oparciu o bibliotekę DirectX 8.0.
Daje to wspaniałe możliwości dla developerów, którzy znają już tę bibliotekę z pieców. X-chip zawiera w sobie pewne rozwiązania z najnowszej karty graficznej do PC - Ge-Force 4.
Tak samo jak ona posiada dwie potężne jednostki "Vertex shader", odpowiedzialne za tworzenie złożonych, realistycznych animacji. Na przykład włosów powiewających na wietrze, co możecie zobaczyć na załączonym obrazku.



Oprócz tego X-chip ma jeszcze kilka podobieństw do tej najnowszej pecetowej karty, ale lepiej pokrótce przedstawię funkcje mające największe znaczenie w praktyce. Oto one: oddzielne jednostki odpowiedzialne za cieniowanie pikseli, filtrowanie anizotropowe, generowanie wybojów przy użyciu wielu źródeł światła, dekompresowanie tekstur w czasie rzeczywistym (w stosunku 6:1) oraz obsługa pełnoekranowego antialiasingu.

Teraz kilka słów o małym pudełku - Cube. Patrząc na nie można dojść do wniosku, że Japończycy chcieli udowodnić, że rozmiar nie ma znaczenia (ha!). Trzeba powiedzieć, że im się udało. GCN potrafi generować następujące efekty:

Subpixel Anti-aliasing, 8 sprzętowych źródeł światła, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-texturing, Bump Mapping, Environment Mapping, MIP Mapping, filtrowanie anizotropowe, dekompresja tekstur w czasie rzeczywistym (S3TC), defickering filter.
Z ciekawszych funkcji na omówienie zasługują: deflickering filter - układ odpowiedzialny za eliminowanie tak powszechnego w grach konsolowych efektu migotania cienkich poziomych linii. Z kolei sprzętowa obsługa 8 źródeł światła w praktyce powinna przełożyć się na niezwykle realistyczne efekty oświetlenia przedstawionego świata.

Wreszcie PS2. Mip-mapping (zwiększanie szczegółowości tekstury w miarę przybliżania się do niej), filtrowanie dwuliniowe, anti-aliasing (ciekawe gdzie?), texture-correction, Z-buffering, oraz obsługa "Krzywych Beziera", czyli automatyczne dodawanie wielokątów do wszelkiego rodzaju okrągłych obiektów w miarę przybliżania się do nich. PS2 ma również zaimplementowane efekty tworzenia powiewających włosów ubrań itp.

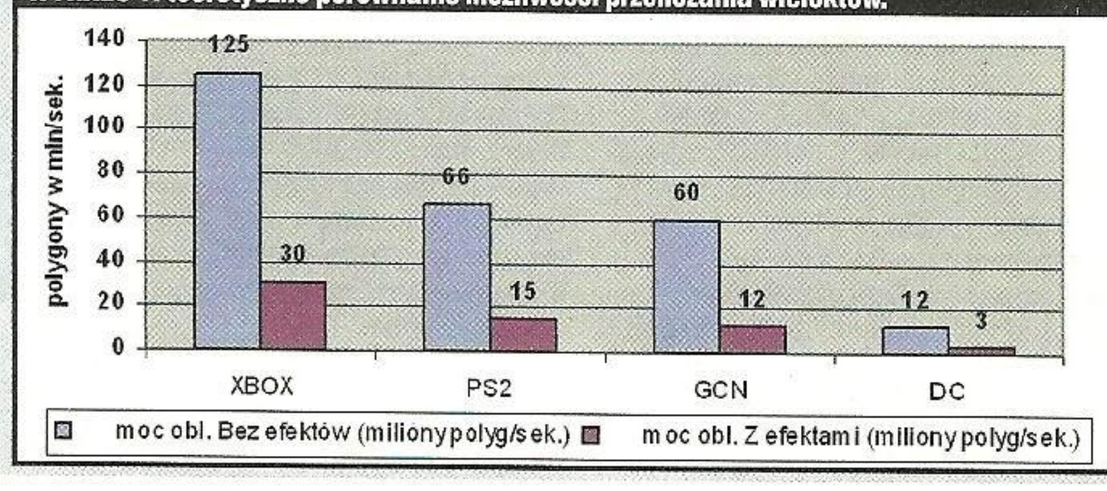
Jak widać Playstation 2 odstaje trochę od swych konkurentów, ale nie ma w tym nic dziwnego - jest to przecież około półtora roku starsza konstrukcja. Taki okres w branży informatyczno-elektronicznej to szmat czasu.

Spójrzmy teraz, jak prezentują się możliwości nowych maszyn w praktyce.

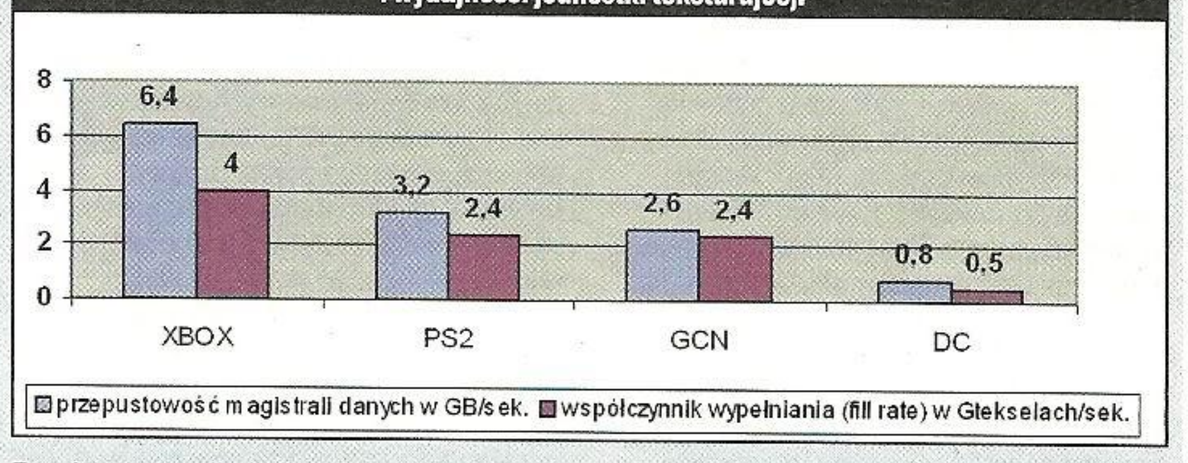
Na WYKRESIE 1 znajdziecie syntetyczne porównanie możliwości "przerzucania" wielokątów przez najnowsze konsole. Dane są oczywiście podane w przybliżeniu, gdyż producenci różnie podają możliwości swoich maszyn - niektórzy z efektami, niektórzy bez.
Ale w praktyce moc podana bez efektów jest 4-5 (w zależności od architektury systemu) razy większa od mocy właściwej, czyli po nałożeniu wszystkich istotnych efektów.
Dla ścisłości podaję, iż niedawno developerzy pracujący nad grami na Gamecube doszli do wniosku, że rzeczywista moc tej konsoli to około 20, a nie maksymalnie 12 milionów polygonów na sekundę, jak donosiło Nintendo. Oficjalnie podano jednak 12, więc w wykresie też jest 12.

Uwaga! Dla nas - graczy - liczy się wyłącznie zdolność do przerzucania oteksturowanych wielokątów, bo cóż nam z oglądania szkiców.

WYKRES 1: teoretyczne porównanie możliwości przeliczania wieloktów.



WYKRES 2: Teoretyczne porównanie przepustowości magistrali (szyny) danych i wydajności jednostki teksturujcej.



Z wykresu wynika jasno, że najbardziej wydajny jest XBOX. Co nie jest zresztą zbytnią niespodzianką. Różnica pomiędzy PS2 a GCN jest niewielka, w tym przypadku liczyć się będzie zaangażowanie programistów i łatwość pisania gier. Dreamcasta dodałem jako ciekawostkę. Każdy, kto widział w akcji Shenmue lub Shenmue II, wie teraz, czego można spodziewać się po maszynach konkurencji będących kilka-kilkanaście razy wydajniejszych od protoplasty "next-genów".
Choć powiem szczerze - lepiej nie liczyć na skok jakościowy grafiki. Jest takie powiedzenie "Umiesz liczyć, licz na siebie". Cokolwiek miałoby to znaczyć.

Na WYKRESIE 2 zobrazowane są 2 wartości:

1. Przepustowość lub inaczej szerokość szyny danych pamięci operacyjnej (po naszemu po prostu szybkość przesyłania danych).

2. Wydajność jednostki teksturującej zwana też współczynnikiem wypełniania (fill rate). Jest to wydajność układu graficznego (nie procesora głównego) podawana obecnie miliardach tekseli na sekundę (teksel to pojedynczy "punkt" tekstury, mogący składać się nawet z kilku pikseli).
Należy odnotować, że w przypadku X-a i Tostera współczynniki wypełniania trzeba interpretować nieco inaczej.
Otóż w "wielkim pudle" podany jest on już po zastosowaniu pełnoekranowego antyaliasingu (co nam daje pełnoekranowy antyaliasing, wszyscy dobrze wiemy)!!! Wartość, jaką mamy przed oczami, jest zatem wręcz kolosalna. Chylę czoła przed inżynierami z NVIDII, ponieważ przyjęli efekt wyeliminowania "schodków" za standard. A w tak niskich rozdzielczościach, jakie oferują konsole (a raczej kineskop telewizora), wcale nie jest to proste.

Jeżeli chodzi o "malutkie pudełko", to wartość tu podana ma charakter orientacyjny, gdyż oficjalne dane dotyczące tej cechy nie są dostępne .
Ale dam sobie obciąć najbardziej wystającą część mojego ciała za to, że w rzeczywistości może ona być znacznie wyższa, z uwagi na 8-drożną jednostkę teksturującą.

Czas na kilka zdań podsumowania. Najbardziej wydajny jest X-box, na drugim miejscu GCN, a na trzecim PS2. Pamiętajmy jednak o tym, że najważniejsze są gry i to one decydują o popularności systemu. Osobiście uważam, że Xbox ma dużą szansę na przejęcie naszego rynku. W jego przypadku możemy również liczyć na bardzo rozbudowaną "scenę" z uwagi na wbudowany twardy dysk. A PS2? No cóż - cieszmy się tym, co serwują nam programiści obecnie, bo już wiele lepiej nie będzie.

poyep@go2.pl

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Druga już w nowym tysiącleciu wystawa, niestety nie dorównała ubiegłorocznej. Mniejsza ilość wystawców (ogółem 250 stoisk z 27 krajów), szczególnie ze Stanów Zjednoczonych nie była może bardzo widoczna, ale jednak warta odnotowania. Czy skutki ataków terrorystycznych będą miały wpływ na branżę w dłuższym okresie, trudno powiedzieć.

Na razie Amerykanie przekazali koszulkę lidera Hiszpanom, przynajmniej na ATEI. To z tego właśnie kraju pochodziła bowiem największa ilość firm wystawiających się na tegorocznej wystawie w londyńskim Earls Court.
Jak już wspomniałem o Jankesach, to jak zwykle nie zawiódł niezmordowany Gary Stern. To już "Ostatni Mohikanin" na rynku fliperów. W Londynie osobiście prezentował najnowszy model pod nazwą PLAYBOY, oczywiście w towarzystwie prawdziwego "króliczka". Do tego ostatniego trudno się przyczepić. Wszystko miał na swoim miejscu, łącznie z ogonkiem. Niestety, nowa maszyna STERN PINBALL zaprzecza obietnicom Garego Sterna, że będzie produkował mało skomplikowane dla graczy flipery. Pole gry w PLAYBOYU jest niestety bardzo rozbudowane. Wyraźne zwiększenie ilości "zabawek", było widoczne już w poprzednim modelu MONOPOLY, notabene także prezentowanym na ATEI. Z programami na wymiennych płytach (PCB) prawdziwa posucha. W zasadzie sytuację ratuje tylko firma SEGA z NAOMI 1 i 2. W wypadku NAMCO na placu boju pozostał praktycznie tylko TEKKEN 4 .Niestety ta seria, tak jak kiedyś STREET FIGHTER , pomału się kończy. T4 jest przyzwoity, ale nie ma świeżości poprzedników, a wedug graczy jest zbyt łatwy. NAMCO pokazało jeszcze SMASH COURT TENNIS, ale w tym wypadku nawet nie ma o czym mówić. Stanowczo odradzam ten tytuł. KONAMI w ogóle nie pokazało żadnej gry do typowej obudowy video, podobnie GAELCO, TAITO, TECMO , MIDWAY czy CAPCOM. Trzy ostatnie firmy z prostego powodu. Nie było ich na wystawie. Podobnie SNK, ale w tym akurat nie ma nic dziwnego, bo firma niedawno splajtowała. Dość powiedzieć, że stoisko angielskiego ELECTROCOINU w ubiegłych latach szczelnie zapełnione grami na PCB , w tym roku w tym zakresie świeciło pustkami. Miejsce gier video zajęły pushery, kręciołys i gry redemption. Jak wiecie, wszystkie te gatunki rozrywki mechanicznej niestety w naszym kraju są zakazane Wróćmy jednak do programów. W tej dziedzinie na placu boju została tylko SEGA. Niestety w Londynie można było zobaczyć tylko dwie nowości : siatkówkę plażową BEACH SPIKERS i VIRTUA ATHLETICS. Jeśli pierwsza z nich może się podobać, druga to z punktu widzenia operatorów wyłącznie masakra przycisków i joysticków, znana już od pojawienia się pierwszych gier olimpijskich w rodzaju HYPER OLYMPIC. Byłoby całkiem przygnębiająco, gdyby nie dwie pozostałe gry SEGI. Obie na rynku są już co prawda od co najmniej pół roku, ale sprawdzają się "w praniu". Mowa o VIRTUA STIKER 3 i V. FIGHTER 4. Piłka SEGI oprócz tego, że dobra, jest jeszcze po prostu ładna graficznie. Podobnie VF4 , w tym wypadku Yu Suzuki może być naprawdę dumny ze swego dzieła.
Wyraźnie da się zauważyć zmierzch tradycyjnych gier video. Niestety, jeszcze parę lat i pozostanie na rynku pewnie tylko jeden niszowy producent tego rodzaju sprzętu, podobnie jak ma to miejsce w chwili obecnej z fliperami. Gry dedykowane i symulatory na razie mają się dobrze i widać to było na wystawie, gdzie tego rodzaju sprzęt wystawiało kilka firm. Pokręciłem się jednak jak zwykle po londyńskich salonach gier i muszę przyznać, że ośmiostanowiskowe Daytony, Sega Rally czy 500GP oblegane jeszcze do niedawna przez młodzież, obecnie zajmują tylko miejsce. Tak to się porobiło na tym świecie, że nowy model komórki bardziej dziś podnieca nastolatków od wymyślnych symulatorów.
Wróćmy jednak do ATEI. Zacznę od stoiska SEGI i największego chyba "dinozaura" KING OF ROUTE 66. Ten wielki Truck to następca słynnego 18WHEELERA. Dodano więcej postaci i ciężarówek do wyboru oraz zamontowano mikrofon. Można także sformować konwój. Podobnie rzecz ma się z symulatorem wyścigów na wodnych skuterach WAVE RUNNER GP. Świetna grafika i wrażenia z hydraulicznie sterowanego skutera. SEGA wyraźnie produkuje pod własne salony, bo niezależnych operatorów raczej długo nie będzie stać na tego rodzaju inwestycję. Najciekawszą propozycja SEGI na tegorocznej wystawie była jednak videostrzelnica THE MAZE OF THE KING. Hitmaker stanął na wysokości zadania i połączył Larę Croft i Indiana Jonesa w jedno, przyprawiając całość klimatami z Mumii. Akcja dzieje się na terenach starożytnego Egiptu i palce bolą od naciskania cyngli w wyglądających jak głowy Anubisa pistoletach laserowych. Na zakończenie opisu produkcji ze stoiska SEGI zostawiłem sobie dość charakterystyczna grę, która w różnych postaciach przewijała się także po innych stoiskach. To tak jakby wszyscy wpadli nagle na ten sam pomysł. U SEGI nazywa się to SHOOTING POOL i jest video symulatorem gry w pool bilarda. Jest kawałek kija, trackball i przyciski zmiany widoku na ekranie. Uderzamy kijem wirtualną kulkę. Ups ..., niestety nie trafiłem. Zastanawia mnie ten automat i cel jego budowy. Czyżby chodziło o zagospodarowanie tych miejsc, gdzie nie zmieści się stół bilardowy? Podobny automat video pokazało NAMCO na swoim stoisku, będącym w przeciwieństwie do stoiska SEGI zlepkiem automatów rożnych skoligaconych z twórcami PAC MANA firm. Videopool Namco nazywa się TRICK SHOT POCKET MONEY i różni się od automatu SEGI brakiem kija. Są dwa przyciski i duże pokrętło do obracania wirtualnego kija. Wygląda ciekawie, ale niestety jest automatem typu SWP czyli Skill With Prize, co znaczy ni mniej ni więcej, że w Polsce jest zabroniony, bo daje nagrody za zręczność. NAMCO na swoim stoisku pokazało jeszcze jeden podobny automat dający wygrane pieniężne. Nazywa się PHARAON GOLD, a polega na strzelaniu z kuszy do demonów broniących dostępu do skarbu faraonów. W swojej zagrodzie firma NAMCO wspólnie z brytyjskim dystrybutorem Brent Leisure zgromadziła jeszcze kilka innych automatów. Dobrze zapowiada się racer WANGAN MIDNIGHT, gdzie ścigamy się samochodami osiągającymi ponad 300km/h. Ciekawostką jest w tym symulatorze pasek energii znany do tej pory z gier walki, który tutaj obrazuje przewagę nad naszym rywalem. Gdy przewaga powiększa się znacznie, rywal odpada z gry i kolejny gracz może zająć jego miejsce. W każdym razie WANGAN zdecydowanie odbiegał poziomem od kolejnego symulatora produkcji hiszpańskiego Inskora o nazwie V-RALLY. Jeśli chodzi o strzelnice, to pokazano GUN SURVIVOR 2 Code:Veronica, wspólna produkcja NAMCO, SEGI i CAPCOMU. Kolejną strzelnicą na stoisku był INVASION ASSAULT, w którym widać wyraźnie, że NAMCO pozazdrościło sukcesów SILENT SCOPE'owi. Tu także mamy lunetę i strzelamy do Obcych. Jednak automat ten wysiada przy kolejnej wersji SILENT SCOPE'A firmy KONAMI. Najciekawszą chyba pozycją na stoisku NAMCO był TURRET TOWER czyli pozornie zwykła strzelanka, pozwalająca jednak (dzięki zamontowaniu siedzenia gracza i monitora na obrotowej platformie) na strzelanie do wrogów nadlatujących z wszelkich możliwych kierunków. Wszystko zamknięte jest w tytułowej wieży z przezroczystego, niebieskiego pleksiglasu. Kolejny automat to także pomysł ściągnięty żywcem od KONAMI. DANCE STATION jest typową maszynką muzyczno-taneczną, z tym jednak, że oprócz nóg - gracz angażuje też ręce. Jest to możliwe dzięki systemowi sensorów ruchu zamontowanych na specjalnej ramie.
Najciekawsze pomysły, podobnie jak w ubiegłym roku, zaprezentowali projektanci z KONAMI. Zwracał uwagę duży automat TSURUGI THE SWORD z czujnikami ruchu, gdzie możemy wcielić się w japońskiego samuraja i pomachać mieczem. Na całe szczęście gracz dostaje tu do ręki coś w rodzaju dużego mikrofonu, a nie prawdziwą Katanę, bo trup ścieliłby się gęsto, ale nie na załączonym ekranie, a wśród publiczności. Ciekawie wygląda też nowa videostrzelnica KONAMI o nazwie JURRASIC PARK i nowy racer XTRIAL RACING gdzie popylamy na tzw. monster truckach. W centrum stoiska firma prezentowała kolejną odsłonę SILENT SCOPE'A ze znaczkiem EX. Oczywiście walczymy ze wstrętnymi terrorystami, co zważywszy na ostatnie wypadki wydaje się być, aż za bardzo na czasie. Na koniec zostawiłem sobie PERFECT POOL, kolejny symulator gry w bilard. KONAMI jednak swoim automatem powala konkurentów na kolana. Nie dość, że mamy do dyspozycji prawie pełno wymiarowy kij i białą kulę, to jeszcze dostajemy kawałek stołu. Tak... prawie jedną trzecią małej 5-tki. Nie zdziwiłbym się, gdyby w przyszłym roku KONAMI zaprezentowało stół do poola z prawdziwymi kulami jako PERFECT POOL 2. Żarty jednak na bok. Symulator wygląda super i gra się na nim najlepiej w porównaniu z tego rodzaju automatami innych firm, wspomnianymi wcześniej. Kierunek uderzenia wybieramy trackballem. Do tego w internecie jest specjalna strona z wynikami współzawodnictwa na tej grze. Ciekawe automaty dedykowane zaproponowało tez hiszpańskie GAELCO. Pierwszy z nich to rozwinięcie dość dobrze przyjętego FOOTBALL POWER o nazwie GAELCO FOOTBALL. Tak jak poprzednio strzelając kopiemy w piłkę zamontowaną u podstawy automatu. O wiele fajniejszy jest jednak ATV TRACK , czyli symulator czterokołowca. Podwójne siedzenie pozwala na zabranie pasażera (dziewczyny). Czujemy wszelkie wzniesienia, nierówności terenu i boczne przechyły. To powinien być hit salonów szczególnie, że Hiszpanie nie świrują tak z cenami jak Japończycy. Na dwóch niepozornych stoiskach można było jeszcze spotkać symulator hulajnogi bliżej nieznanej firmy z Korei . Symulator nazywa się FRENZY EXPRESS, a firma UNIANA. Jest hulajnoga i dwie rolki po bokach które popychamy lewą lub prawą nogą. Przypomina trochę TOP SKATERA i muszę przyznać, że mnie wciągnął.
Inne na ATEI maszyny to gówne tak zwane touchscreeny i automaty do drukowania naklejek. Co to będzie, co to będzie...

Val B.

GAWĘDY PO FAI

Tak na forum GameRankings pisze niejaki Scott Spencer. Tekst dotyczy oczywiście gry Virtua Fighter 4, która właśnie ukazała się w Japonii, i która to lada dzień zawita również u Amerykanów. Ci z was, którzy śledzą moje felietony wiedzą, że serię VF uważam za najlepszą bijatykę na świecie, więc chętnie poświęcę jej znowu kilka słów.

Żeby nie było tak słodko, mimo całego piękna VF3 - uważam ją za najsłabszą w serii, co oczywiście nie znaczy złą czy choćby średnią. Jednak konwersja na Dreamcasta wyszła nieco poniżej moich - zawsze wobec VF zawyżonych - oczekiwań, więc szczerze mówiąc byłem pełen obaw, gdy usłyszałem, iż VF4 trafi z salonów na PS2. Z wielkiej trójki: PS2/XBOX/GC to właśnie PS2 uważana jest za najtrudniejszą w developmencie, a że Sega nie miała przecież wielkiego doświadczenia w robieniu gier na konsolę dawnej konkurencji, można było ryzykować tezę, iż konwersja odbędzie się po łebkach.

Na szczęście Sega nie zawodzi i widać, że porzucenie biznesu hardware'owego służy jej niczym noc poślubna trzydziestoletniej pannie. Wszelakie media pieją z zachwytu nad nową Virtuą, ja również chętnie wydam z siebie serię nieartykułowanych okrzyków, jak tylko dorwę wersję amerykańską. Na razie pozostają mi informacje od dziennikarzy i fanów, tudzież niesamowite filmy z japońskich i koreańskich mistrzostw (które napawają mnie głębokim smutkiem, bo poziom tam prezentowany jest dla mnie nieosiągalny: DragonLance Akiry nie wywołuje u skośnookich graczy nawet mrugnięcia powieką, ot, zwykłe combo).

Filmy i opisy ujawniają nie tylko cudowne wręcz areny, ale również to, co tygrysy lubią najbardziej, a więc nowe elementy gameplay'a. Nowe? Niedokładnie... Już wyjaśniam. Otóż podobnie jak w światku np. Quake'a, za najlepszą iterację uważana jest jedynka (a właściwie QuakeWorld), tak i w światku VF za najlepszą uważana jest VF2. Trójka straciła nieco na dynamice przez powiększenie tzw. recovery time (a więc czasu, jaki zajmuje "odreagowanie" przyjęcia ciosu albo powrót do normy po jego wykonaniu), oraz dodaniu czwartego przycisku. W VF4, niech Bóg błogosławi Segę, zlikwidowano czwarty przycisk oraz zmniejszono recovery time. Dzięki temu pierwszemu gra jest prostsza w obsłudze, choć oczywiście pozostawiono możliwość poruszania się po arenie; zastosowano tu rozwiązanie bodajże z Tekkena, a więc up,up albo down,down. Dzięki temu gra mniej zależy od nieudolności przeciwnika, a bardziej od nas samych. Nadal można błyskawicznie wstać po knockoucie, żonglować wrogiem o opłotki i przeprowadzać ogólną demolkę okolicy. Innymi słowy, VF4 to jakby przerobiona VF2 z najlepszymi elementami VF3.

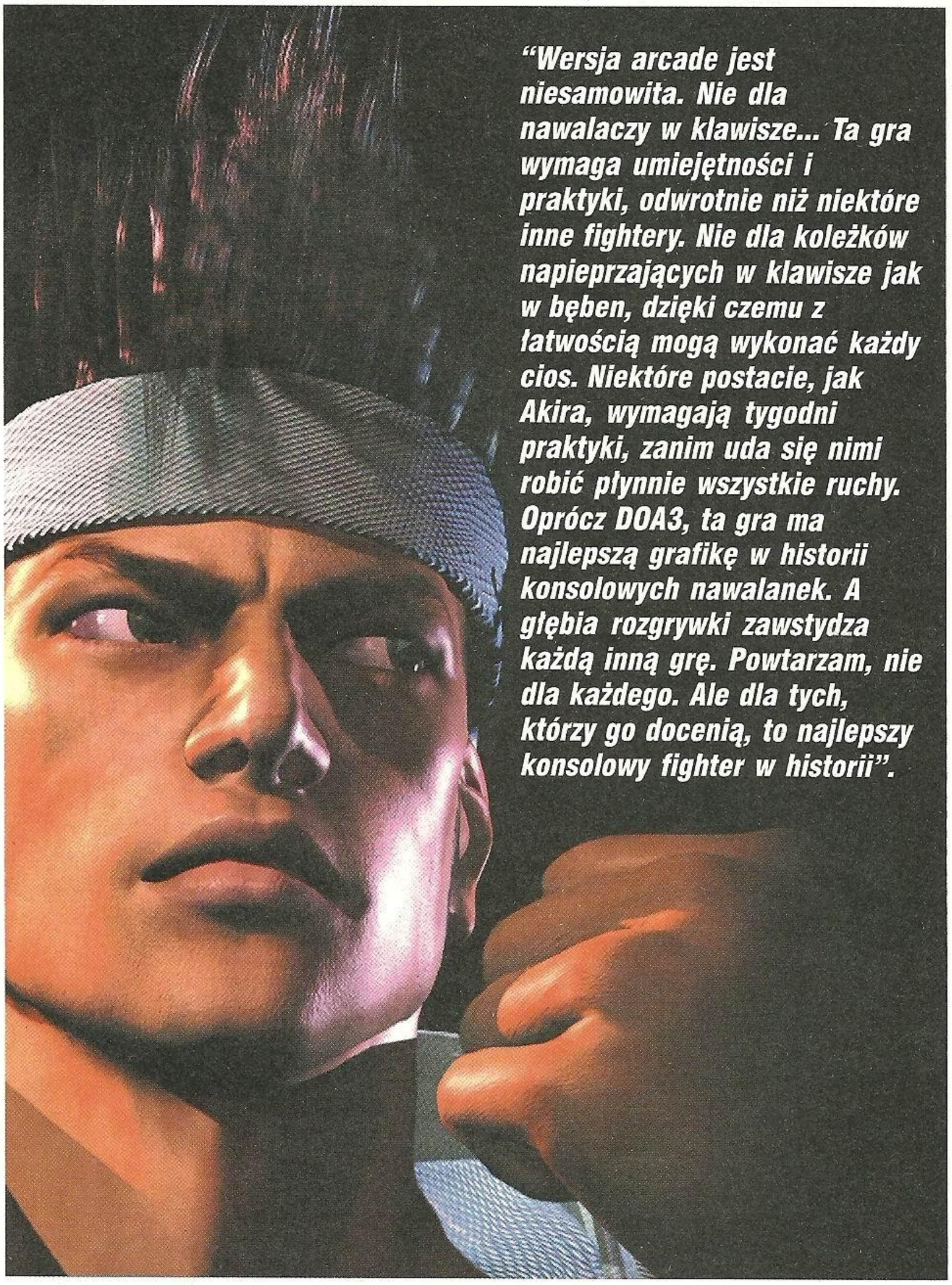
Postacie mają do 10 tysięcy poligonów, co może nie jest jakąś szaloną liczbą, ale pozwala na takie szczegóły, jak zmarszczki na czole, przypominające prawdziwe włosy czy długie, miotane ruchami powietrza rękawy. Postacie w DOA3 mają 8000-8500 poligonów i już choćby tutaj widać przewagę VF4. Od razu dodam, żeby było jasne: nie mam nic przeciwko DOA3, a nawet wręcz przeciwnie. Uważam tę grę za wspaniałą naparzankę i oby tak dalej. Pozostaje jednak faktem, że "środowisko" zdaje się być zgodne, iż VF4 jest jeszcze ładniejsza od DOA3, choć przecież wcale o to niełatwo. Szczegółowe postacie by nie wystarczyły. Dlatego warto zapewne wymienić jeszcze niewiarygodne wręcz efekty specjalne. Kiedy wojownicy walczą na śniegu, ich stopy zostawiają ślady odpowiednie do mocy "ruchu", a płatki śniegu opadają im ślicznie z wysoko uniesionych odnóży. Miodek. Deski pękają pod uderzeniami, piasek się rozsypuje, woda chlapie - efekty są subtelne, ale mocno zwiększają poczucie uczestnictwa w prawdziwej walce.

O VF4 Neo+ będzie pisać zapewne jeszcze sporo (w samej Japonii do tej pory ukazało się 6 książek poświęconych taktykom walki). Dodam więc tylko info o jeszcze jednej rzeczy. Polscy gracze nie mają zbyt wiele okazji by uczyć się od najlepszych, a sam opis technik w znalezionym na internecie FAQ, to nie to samo, co łomot spuszczony przez prawdziwego tetsujina. VF4 oferuje nam tutaj najlepszy chyba do tej pory tryb treningowy, który nie tylko pokazuje wszelkie możliwe ciosy i bloki, ale również uczy combosów, lekkich i mocnych counterów, ucieczek z rzutu itd. Pełna szkoła jazdy, po której ukończeniu można naprawdę pokusić się o walki z najlepszymi. Ba, można nawet tworzyć własnego "robota" i uczyć go swoich technik. A potem walczyć przeciwko niemu. Rewelacyjna metoda na poznanie własnych słabości i oduczenie się nawyku walki jednym stylem.

Oczywiście jest jeszcze legendarny już tryb Kumite i wiele innych opcji, ale to już wymaga szerszego opisu. Seria VF tak naprawdę nigdy nie przyjęła się mocno w USA czy Europie, i choć oczywiście mieliśmy tu kilku niesamowitych graczy, to jednak Mekką VF zawsze pozostawała Azja. Teraz jest szansa, że VF zdobędzie koronę, na którą od dawna zasługuje, i zepchnie kolorowanki typu Tekken na poślednie miejsca (już widzę, te adresowane do mnie paczki z cicho tykającym zegarem).

Na koniec dość szokująca informacja, jaka pojawiła się najpierw na stronie European Official Xbox Magazine. Otóż ponoć Sega potwierdziła, iż wersja 1.1 VF4 jest w drodze na XBoxa, i ma się ukazać w drugiej połowie roku. Nie podano szczegółów dotyczących możliwych usprawnień czy dodatków. Kiedy podnieceni dziennikarze dorwali przedstawiciela Segi Ameryka, ten stwierdził, że "Sega nic oficjalnie nie ogłosiła i VF4 pozostaje grą wyłącznie na PS2". Myśl, że VF4 mogłaby się pojawić w jeszcze ulepszonej wersji na najmocniejszą w tej chwili sprzętowo konsolę, wyciska łzy z moich oczu lepiej niż program "Wybacz mi"...

Adrian Chmielarz



"Wersja arcade jest niesamowita. Nie dla nawalaczy w klawisze... Ta gra wymaga umiejętności i praktyki, odwrotnie niż niektóre inne fightery. Nie dla koleżków napieprzających w klawisze jak w bęben, dzięki czemu z łatwością mogą wykonać każdy cios. Niektóre postacie, jak Akira, wymagają tygodni praktyki, zanim uda się nimi robić płynnie wszystkie ruchy. Oprócz DOA3, ta gra ma najlepszą grafikę w historii konsolowych nawalanek. A głębia rozgrywki zawstydza każdą inną grę. Powtarzam, nie dla każdego. Ale dla tych, którzy go docenią, to najlepszy konsolowy fighter w historii".

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

- Blue Stinger
- Marvel VS Capcom
- Resident Evil 2
- Illbeed
- Capcom vs SNK
- 18 Wheeler APT
- Sega GT
- Phantasy Star
- Dead Or Alive 2
- Tony Hawk 1
- Crazy Taxi
- Shadow Man
- Evil Dead
- Soul Reaver
- Dino Crisis
- Urban Chaos
- Resident Evil 3
- Rayman 2
- UFC
- Metropolis M-SR
- Quake III Arena
- Soul Calibur
- Power Stone 2
- Tony Hawk 2
- Tomb Raider 4
- Dave Mirra BMX
- Ready 2 Rumble 2
- SF Alpha 3
- Virtua Fighter 3
- Alone In The Dark
- Power Stone
- Residenrt Evil CV
- Shenmue
- Virtua Tennis
- Rec. Of Lodoss War
- Chu Chu Rocket
- Marvel vs Capcom 2
- Street Fighter III
- Nightmare Creatures 2
- Tomb Raider 5
- Grandia 2
- Sonic Adventure
- House of the Dead 2

cena
15 + 4.90 = 19.90
koszty przesyłki

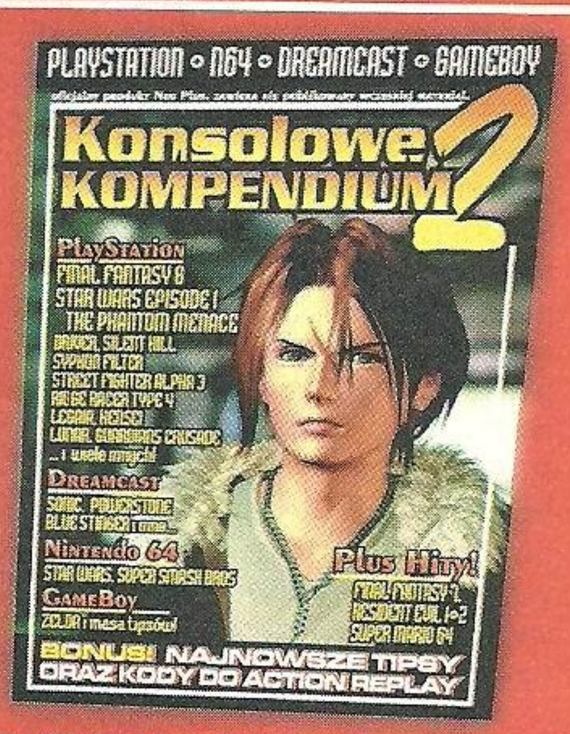
DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

cena
18 + 4.90 = 22.90
koszty przesyłki

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla sieble - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!
Ponad 300 stron!!!



KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

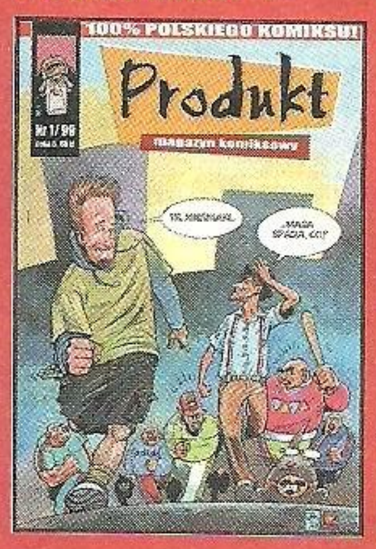
cena
10 + 4.90 = 14.90
koszty przesyłki

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

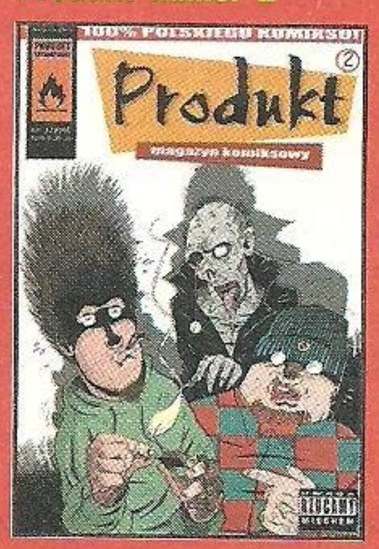
MAGAZYN KOMIKSOWY „PRODUKT"

Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

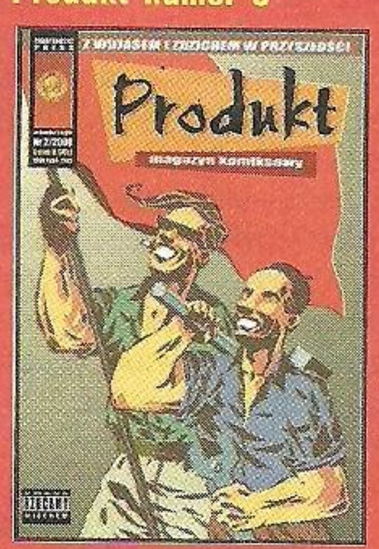
Produkt numer 1



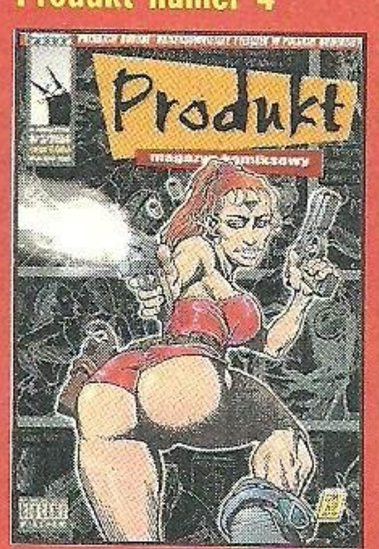
Produkt numer 2



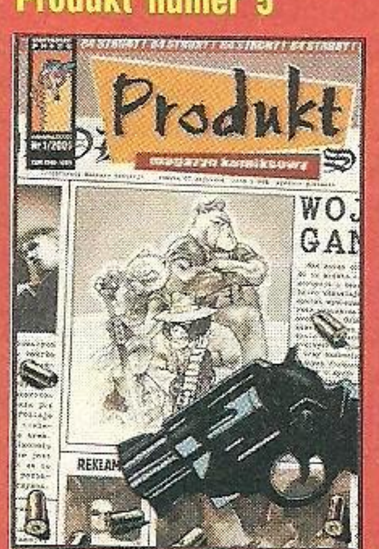
Produkt numer 3



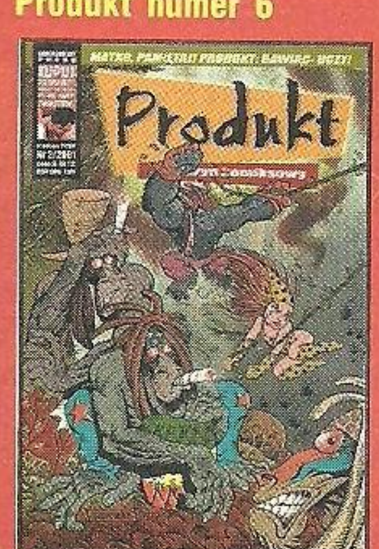
Produkt numer 4



Produkt numer 5



Produkt numer 6



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

LTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykul o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji, Castlevania 64, Attack of Saucerman, Metal Gear Solid, Sensible Soccer, WCW Thunder, Tiny Tank, Premier Maganer...
EXTRA: ATEI 99 - raport z wystawy automatów
OPISY: Civilization 2, Rogue Sauadron

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill, Syphon Filter 2 i inne...
EXTRA: Testujemy japońską wersję Final Fantasy VIII
OPISY: Syphon Filter 2, Silent Hill

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)
SWW 2711

ARCHIWALIA
Każdy numer Neo plus w cenie 6.42 (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

PRODUKT
zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:
SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki)
NOWOŚĆ!

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY i RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY i RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY i RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY i RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY i RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY i RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY i RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY i RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY i RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY i RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, **EXTRA:** E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY i RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY i RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY i RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY i RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY i RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 29 luty 01
OPISY i RECENZJE: Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The ROad to El Dorado
RECENZJE: Kessen, Starlancer, Kao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne
EXTRA: ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY i RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY i RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 32 maj 01
OPISY i RECENZJE: Illbleed, SSX, ISS Pro Evolution 2, Valkyrie Profile, Rainbow Six Rogue Spear
RECENZJE: MDK 2 PS2, Shadow Of Memories, Panzer Front, ATV Fury
EXTRA: GAMEBOY ADVANCE - test maszynki, megazapowiedzi Alone In The Dark i Dark Cloud, test ekranu

NEO PLUS nr 33 luty 01
OPISY i RECENZJE: ALONE IN THE DARK. Silver, Mat Hoffman Pro Bmx, Valkyrie Profile cz.2
RECENZJE: Worms World Party, Conker's Bad Fur Day, Skies Of Arcadia, Confiodential Mission i inne
EXTRA: megazajawki Final Fantasy X i Sonic Adventure 2, relacja z E3 cz 1.

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY i RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY i RECENZJE: Onimusha, NBA Street, Extermination, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
RECENZJE: Heavy Metal Geomatrix, Outtrigger, Soldier of Fortune...
EXTRA: TEKKEN 4 vs VIRTUA 4 vs DEAD OR ALIVE 3, FINAL FANTASY X

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

				-			

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

				-			

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

				-			

.....

telefon: .....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

				-			

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-4116400019 13

F.A.Q

Czeeeeeść! Wiosna, wiosna, wiosna. Czy czujecie ją w powietrzu? My tak! Coraz ciężej skoncentrować się na obowiązkach, chciałoby się posiedzieć na ławce... Ale nie ma lekko!

gulash@neoplus.com.pl, marcellus3@wp.pl

Obrońca z Dziewiątką

Panowie, moglibyście ładniej się wyrażać o mojej ukochanej części Final Fantasy. Final Fantasy IX było zebraniem motywów ze wcześniejszych części i z tym się zgodzę, ale nie jest to błąd! Wyszło to Square bardzo pięknie i ta cześć na PS1 mi się najbardziej podoba

Arenamor

A Bananowi najwyraźniej nie. Czas zagrać w otwarte karty. Z przerażeniem zauważamy, że... Tyle jest gustów, ilu ludzi na świecie! Obiektywne opinie staramy się wyrażać w newsach, natomiast reszta z zasady jest subiektywna.

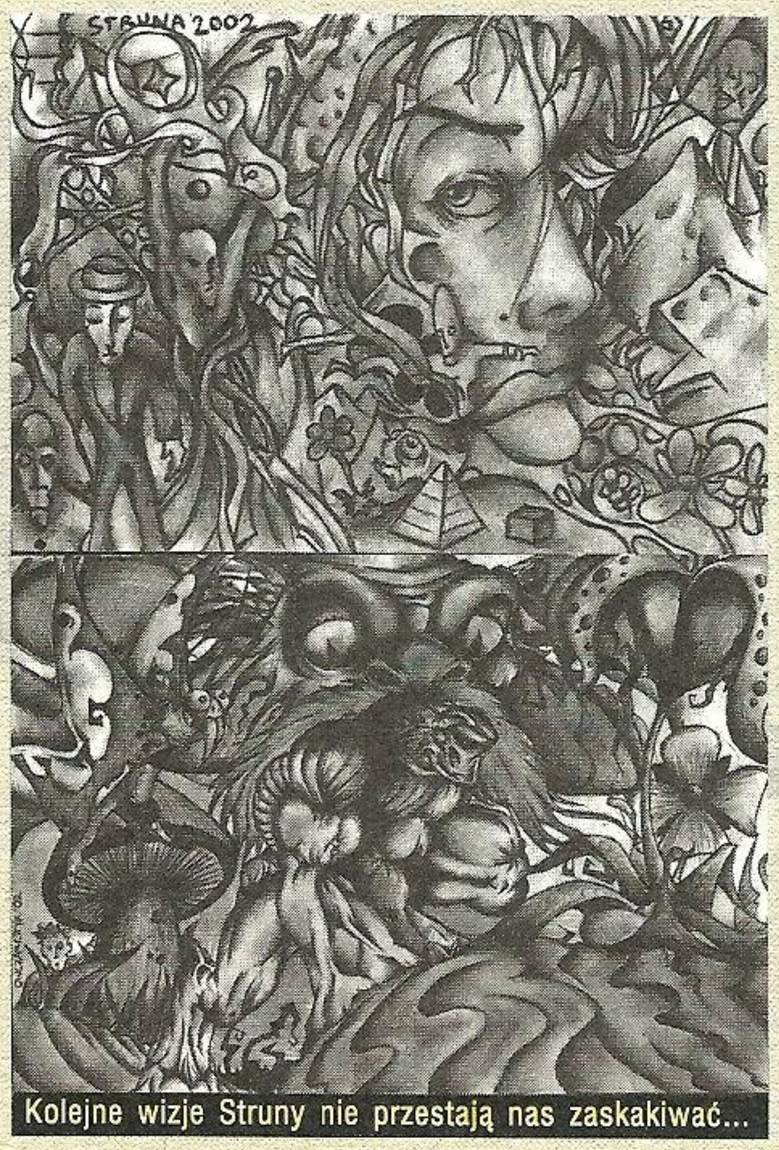
Gdzie jest antyaliasing?

Dlaczego gry na PS2 w większości nie mają antyaliasingu? Czy PS2 ma ten sprzętowy antyaliasing, czy go nie ma? Raz słyszę, że go ma, a raz, że go nie ma i żeby był, to trzeba go stworzyć programowo (kosztem mocy konsoli). Nawet Nintendo 64 miało już sprzętowy antyaliasing. Muszę przyznać, że niektóre gry na PS2 wyglądają brzydziej w HiResie bez antyaliasu niż niektóre gry z N64 w LoResie z antyaliasem (już nie wspominam o MedResie z antyaliasem). Taki ważny efekt i jakoś go nie widać w PS2. Nie pomaga także tzw. uboczny antyaliasing na TV - coś takiego występuje chyba tylko w starych telewizorach, bo na nowych widać strasznie kanty w grafice PS2. Jaka jest sytuacja z Dreamcastem, czy tu także nie ma sprzętowego antyaliasingu?

siudym

Midres w loresie z aliasem na starym TV a do tego hires bez aliasa powinny dać dobre efekty. A poważnie – zajrzyj do Neona, do porównania możliwości konsol. PS2 ma anty-aliasing, ale wygląda na to, że nie wszyscy programiści umieją go włączyć, bo wiąże się to podobno ze znacznym wykorzystaniem procesora. Może pan Ken Kutaragi powinien zorganizować specjalne szkolenia w Japonii?

Tezy i hipotezy, pytania bez odpowiedzi



Kolejne wizje Struny nie przestają nas zaskakiwać...

Witam Was!
[...] Jak już się trochę rozkręciłem to poruszę drażliwy temat?
Mianowicie „The Battle of Consoles". Nie! Proszę! Nie odrzucaj od razu tego listu (nie jest on typu - moja konsola jest najlepsza i basta! – chociaż, niektóre osoby mogłyby go tak zrozumieć.
Zastanawiałem się kiedyś, dlaczego niektóre gry powstają na jedną konsolę, a na drugą nie. Byłem głupi sądząc, iż chodzi tu o przywiązanie firmy do platformy, czy jakiś tam honor, czy coś takiego. Tu chodzi o KASĘ! W związku z tym wysnułem kilka teorii.
1. Dlaczego firmy w ogóle piszą gry na Xbox'a czy GameCube? Przecież zarabiają na ilości sprzedanej gry, a nie na jakości. Z tego wynika, iż zawsze bardziej będzie opłacało się pisać gry na lidera, czyli na PS2. Spowodowane jest to tym, że sprzedanych PS2 jest najwięcej i logicznie myśląc najwięcej znajdzie się nabywców danej gry. PS2 ma już przecież ze 25 milionów! Xbox około 2-3, a GC gdzieś ze 2 miliony. Wnioski z tych liczb są oczywiste.
2. Dlaczego firmy piszą gry na PS2? Po co? Przecież pisanie gier na tę platformę jest czasochłonne, męczące i strasznie drogie w porównaniu do innych konsol. Mogą tą samą grę napisać na Xbox'a. Ta konsola jest dużo silniejsza, łatwiej się na niej programuje, więc po co pisać gry na słabszą konsolę? Przecież chyba każdy woli grać w ładniejsze gry?
3. Dlaczego firmy piszę gry na Xboxa? Dlaczego Halo, DOA3 i Abe wyszły na X'a? Inne firmy też piszą swoje hity właśnie na Xbox'a. Jest to spowodowane tym, że wypuszczając te hity w terminie premiery konsoli mają prawie 100% szansę na to, że z braku jakiejkolwiek konkurencji klient kupi właśnie ich produkt. Tym te firmy zapewniły sobie milionowe zyski. Tak będzie zresztą dalej...
4. Dlaczego firmy mają pisać gry na PS2, skoro na tą konsolę jest już wielka biblioteka gier? Przecież więcej gier równa się większa konkurencja ze strony innych firm, a to daje mniejsze prawdopodobieństwo, że klient kupi właśnie ten produkt.
5. Dlaczego na X'a i GameCube'a nie wychodzą takie świetne gry jak na PS2? Dlatego, że na Xbox'a i GC jest bardzo mało gier, przez co firmy pisząc gry nie muszą się zbytnio starać. A to braku konkurencji, firma wypuszczając grę jest pewna, że i tak każdy posiadacz danej konsoli i tak będzie musiał ją kupić. Wiadomo - gracz nie lubi się nudzić i nie będzie długo czekał na hity – pójdzie i kupi to, co jest nowością.
Mam nadzieję że nikogo nie uraziłem tym listem i nie wywyższyłem żadnej z konsol. Jeśli tak, to bardzo przepraszam. Aha, jak ktoś byłby ciekaw, mam PS2.
Chciałbym, też żeby wszyscy rasiści trochę się zastanowili i rozważyli moje tezy. Na koniec napiszę, iż ja nie uważam żadnej z nich za właściwą... Ani żadnej za błędną.
Pozdrowienia dla całej redakcji.
3majcie się.

Piter z Zamościa

Dlaczego, dlaczego, dlaczego... Oczywistym jest, że tak zwana „Wojna konsolowa" nie dotyczy developerów nie związanych bezpośrednio z firmą produkującą konsole. Te firmy robią tak, żeby im było dobrze. A dobrze jest wtedy gdy wydają gry, najlepiej na wszystkie możliwe platformy. Ta tendencja już się bardzo wyraźnie zaznacza, a będzie zapewne wzrastała. Natomiast gry ekskluzywne są zazwyczaj poparte grubą kasą (która ma wynagrodzić brak wpływów z wydania gry na inne platformy) dla developerów niezwiązanych z firmą, lub są wydawane przez firmę bezpośrednio należącą do danego koncernu. Poza tym sam doskonale się podsumowałeś. Żadna z nich nie jest ani właściwa, ani do końca błędna. Na przykład wyobraźmy sobie taką sytuację: Przychodzi pan z Konami

I kolejne dwie prace tego rysownika.

do Billa i mówi tak: panie Gates, mam tu superhipermegafakinkul plan na MGS5. Ile można tego sprzedać, ile mam zapłacić panu od sprzedanego egzemplarza? Gates mówi: ranyjulek panie z Konami tak się cieszę! Niech pan zapłaci mi po dolcu, a nie tak jak u tych wyciskaczy z Pony po dziesięć.
Albo przychodzi do Gatesa koleżka i mówi: mam tu taką grę Halo, fajna, nie? Chciałby to pan na Xboxa? A Bill na to: no jaha. Ile kosztuje ta wasza firemka, jak jej tam, Bungie? Zara tu czek wypisze, o, na, mata. I już na żadną inną konsolę robić nie będzieta.
Jak widzisz, nie jest to takie proste.

Oldskul men

Witam
Ostatnio przeczytałem wywiad z Marcinem Góreckim. Wywiad dotyczył jego pasji, czyli kolekcjonowaniu starych konsol i gier na nie. Ja mam takie same hobby, po prostu uwielbiam 16 bitowe gierki. Pamiętam, że jak byłem mały i nie potrafiłem jeszcze czytać, to pykałem na tzw. automatach. Spędziłem przy nich większa część mojego życia. To dzięki nim miałem piękne dzieciństwo. Grałem we wszystkie gry Capcomu. Pamiętacie Street Fightera 2 albo Punisher? Po prostu gry the best. Teraz wszystko się zmieniło, nie ma już 2D, nie ma tak zwanego salonu gier arcade, nie ma już tak zwanej „szefowej"... aż się łezka w oku kręci. To były cudowne, piękne, miodem płynące czasy. Mam prośbę do Was... Przywróćcie do życia starą szkołę! Choć na krotki czas... Wiem, że większości czytelników nie spodobał się ten dział, bo wolą nowe gry 3D. Ale chociaż ten jeden raz Stara Szkoła powinna zagościć na łamach Waszego pisma. Pozdrawiam.

tyczek

Co Wy na to, czytelnicy? Pomailujcie z opiniami. Ja tam z przyjemnością przedstawię kilka klasyków.

Kłopoty z prawem i lewem

Witajcie
Jestem posiadaczem PS2 od dwóch dni i już mam kłopot. Konsolę zakupiłem w Sony Poland, mam gwarancję i wszystko jak najbardziej w porządku. Wraz z PS2 kupiłem oryginalną grę GTA3 i tu pojawił się problem... Gra działa, ale niekiedy detale nie doczytują się na czas... Nie wiem jak to powiedzieć... Tekstury robią się zamazane (baaardzo rozmyte), a szczegóły otoczenia pojawiają się po kilku sekundach! Wydaje mi się, że to nie jest normalne. Proszę Was o szybką pomoc!

Zdesperowany Gangol

To nie jest normalne, choć słyszeliśmy o takich przypadkach. Zasuwaj do Sony wymienić tę konsolę – naszym zdaniem Twój czytnik to lewizna.

Martwa konsola, żywy gracz

Cześć!
Wiem ze N64 w Europie już praktycznie umarło, a nazwa tej konsoli nie figuruje na okładce waszego pisma, ale to co ostatnio się wydarzyło zmusiło mnie do napisania tego listu. Conker's Bad Fur Day był ostatnia grą (na N64) mającą recenzję w N+. Tymczasem od tamtej pory wyszło parę nowych gier na tą konsole. Pominę już Excitebike64 czy Mario Party 3, ale brak recenzji Paper Mario to jawna kpina. Rozumiem, że "to rynek kreuje pisma, a nie pisma rynek" (czy jak to tam Pocketto pisał), a to, że polski rynek jest taki jaki jest.... To jednak nie usprawiedliwia braku recki (czy chociaż jakiejś wzmianki) o takim killerze, jakim z pewnością jest Paper Mario. To jawna niesprawiedliwość, że ta gra nie znalazła miejsca w N+ tylko dlatego, że jest na umierającą platformę.
Fakt pojawienia się tej gry w Europie musi być odnotowany w Waszym piśmie!
I w tym miejscu wyjaśnię dlaczego: otóż ja czekałem na PM od chwili pojawienia się o niej pierwszych informacji, regularnie sprawdzałem datę europejskiej premiery (w zagranicznych pismach w Empiku) i kiedy już nadeszła... Nic. Już pogodziłem się z myślą, że jej nie dostanę, aż pewnego dnia w pewnym polskim sklepie internetowym zobaczyłem napis (jaki chyba nie musze pisać). Ja miałem szczęście, lecz ktoś dla kogo jedynym źródłem wiedzy o konsolach jest Wasze pismo, mieć go nie będzie. Jeśli nie macie tej gry, albo nie chcecie o niej pisać jestem gotowy sam ją zrecenzować (a przynajmniej spróbować). Ta megamiodna gra zasługuje na przynajmniej sporą wzmiankę.

MG

Trafiłeś w sedno. Nie mamy tej gry. Nikt nie sprzedaje jej w Polsce, a jeśli już, to na zamówienie i w dodatku po niemiecku. Gdzie ta dystrybucja gier na N64, no gdzie? Gdy trafi w nasze ręce, napiszemy o niej. O Excitebike pisaliśmy ładnych kilka miesięcy temu...

Podlaski czy Morski?

Witam ser - decznie
Na pierwszy ogień rzucę hasło: Niech Polacy wezmą się do pracy i niech dorównają naszym przyjaciołom mieszkającym na dalekim Zachodzi (a może Wschodzie?), a dokładnie w Japonii.
A teraz trochę zamącę. Przeczytałem w Neo Plus artykuł "JAK HARTOWAŁA SIĘ STAL, czyli jak tworzono Metal Geal Solid 2".
Uważam, że ten artykuł doskonale pokazuje jak Japończycy pracują, aby mieć, za co żyć i jak Pan Kojima tworzy, aby dać radość innym. Nie dla kasy, lecz by pokazać, "czego można dokonać, jeżeli się bardzo chce"!
Pan Kojima jest człowiekiem takim, jakiego każdy chciałby mieć za przyjaciela. Jest pracowity, miły, dąży do doskonałości, wie co to znaczy „szczęście" (tu kłaniam się mojej nauczycielce od polskiego) i chce mu się to robić! Dzięki temu jest również jednym z najbogatszych ludzi w Japonii i na Świecie.
Pamiętam jeszcze tak z rok, czy dwa lata temu pokaz MGS2. Zatkało mnie, że tak grafika może być w grze komputerowej (konsolowej) i nie mogłem zrozumieć jak udało im się zrobić tak realistyczną grę!? Ostatnio kupiłem sobie pismo PSW w Empiku za masę kasy i tam był na płycie DVD filmik z MGS2. Powiem, że jeszcze bardziej mnie zatkało, gdy zobaczyłem te sławne Metal Gear.
Wróćmy jednak do Pana Kojimy. Kto przeczytał bez zastanowienia ten artykuł, uzna Pana Kojime za świra, bo jak można bawić się w poprawianie gry po przejściu jej kilkadziesiąt razy i nadal uważać że jest źle? Otóż ja to wiem i każdy będzie to wiedział, gdy zacznie tworzyć dzieło swojego życia, (dlatego zostanę architektem). Nie łatwo jest stworzyć coś, co będzie odpowiednie dla każdego (młodszego i starszego), niezależnie od wyznania, poglądów i tak dalej... I jeszcze jedno: "Nie zrozumiesz człowieka dopóty, dopóki sam się do niego nie upodobnisz". Ufff... Ale Was zamęczyłem. Mógłbym pisać o tym jeszcze przez dwie strony.
Pozdrawiam ser - decznie
PS. Jeżeli nie zamieścicie tego listu w jakimkolwiek piśmie to wezmę i wyślę Kojimy list, że Polacy to samoluby i chamy, bo nie chcą wydrukować listu, który chwali ludzi pracowitych, oddanych i tak dalej...

Anonim

Widzę, że poruszył Cię ten tekst. Mało kto na tym brudnym, zepsutym świecie (buuuuu... chlip... chlip...) chwali ciężką pracę innych i ich poświęcenie. No dobra. Teraz kup sobie MGS2, a na bonusowej płytce znajdziesz, między innymi, wywiady z Kojimą i ludźmi pracującymi przy Metalu. I jeszcze jedno – niech ktoś mi teraz powie, że gry tylko wypaczają młodych ludzi... Wrong! One ich „wzbogacają".
A jeśli chodzi o wzięcie się do pracy... Coś Ty. Wszyscy będą narzekać, że recesja, że źle jest... Mamy sporą tradycję pod tym względem. Taki to kraj.

Mądrość Yody

Hello
Chciałem się z wami podzielić ciekawym tematem, który owinął się w mojej głowie. Otóż list ten dotyczy konsol next-gen, ale nie będzie w nim plucia na różne konsole, bo myślę, że wszystkie trzy są cool. Zacznijmy od faworyta, przynajmniej w Japonii, choć w USA pewnie też. PlayStation2. Chyba miała najłatwiejsze zadanie z całej trójki. Poprzedniczka sprzedała się w takiej ilości, że "dwójka" mogła ciągnąć na sukcesie starszej siostry. Tylko, że teraz nie było już tak łatwo... Ludzie zajmujący się PS2 odwalili kawał, no przyznajmy, kiepskiej roboty. Ta konsola-cud, miała być potężna (i taka jest), ale ile pracy wykonują programiści żeby wyciągnąć z niej super grafę, świetny dźwięk (teraz biorą się za 5.1)? Najgroźniejszy przeciwnik tej konsoli, Xbox, ma trochę większe możliwości i to przy mniejszej ilości pracy, ale o tym za chwilę. Mimo to parę firm stara się i daje nam takie produkty których raczej na innych konsolach (przynajmniej na razie) nie ujrzymy. Przykładem jest cudowne GT3, DMC, MGS2, GTA3, Jak & Daxter i cała reszta pięknych i fajnych gier. W Japonii te gry są już kultowe. Inne konsole czeka w Kraju Kwitnących Konsol trudne zadanie. Bardzo interesuje mnie, na którym miejscu w Japonii będzie maszyna Microsoftu...
Xbox - ta konsola nie miała poprzedników więc nie wiadomo było jak się sprzeda, czy rzeczywiście będzie kompem...
Teraz już wiadomo. W USA przyjęto ją z otwartymi ramionami. Ludzie widzą, że Microsoft robi co trzeba, wmontował niezłej (chociaż porównywalnej do PS2) jakości DVD, podkupuje developerów i może jeszcze zarządzić... Jednak do Soniaka traci trochę czasu więc chyba będzie musiał zadowolić się "srebrnym medalem". Nie zapominajmy o jeszcze jednej konsoli... GameCube - według mnie miała bardzo trudny start. N64 sukcesu nie odniosło, a wręcz przeciwnie, więc ludzie nie podchodzili do nowej konsoli „Wielkiego N" z entuzjazmem. Widzieliśmy wynik w Japonii, a niedawno w Stanach. Ludzie chyba będą woleli konsole "starsze"... Ale z drugiej strony dla dzieci może to być łakomy kąsek, a gdy taki dorosły zagra w Resident Evil, to szala może się odwrócić nawet w odległej Japonii. GCN nadal może wygrać!
Teraz konsole mają być centrum domowej rozrywki, każda ma mieć dostęp do Internetu przez modem lub stałe łącze, ale w tej kwestii nic nie można jeszcze powiedzieć więc każda z konsol ma w miarę równe szanse.
Pozdrawiam

Ironx

„Always in motion is the future. Difficult to see..." jak mawiał mistrz Yoda.

Przenośne Marzenia

Z góry przepraszam za zajmowanie czasu, ale mam pytanie. Czy są jakieś monitorki, które można podłączyć do Dreamcast'a?

Dzedi

Są wszędzie – każdy współczesny monitor komputerowy nadaje się do tego, wystarczy mieć VGA Box. Ale, ale, mówisz o przenośnych monitorach?.
No więc każdy do PSOne, który ma wejście chinch.
A większość już ma.

GCN nie jest dla dzieci!

Cze
Tak sobie pomyślałem - jest nowy numer, więc chyba się nie obrazicie jeśli napiszę, co o nim myślę:
- szata graficzna jest spoko, wiele się nie zmieniło, ale moim zdaniem na lepsze.
- nareszcie wprowadziliście oceny cząstkowe!
- hm... za mało o GCN!
- jedna rzecz mnie nieco zdziwiła, mianowicie Wasze odczucia co do rywalizacji wielkiej trójki (o ile się nie mylę w Neonie). Napisaliście, że GCN nie rywalizuje z pozostałą dwójką, gdyż walczy o inny rynek, mianowicie rynek dla młodszych odbiorców. Tutaj się z wami nie zgodzę, w tej branży nie ma dwóch rynków. Jest jeden i właśnie o niego walczą te trzy konsole. Nie piszcie więc za każdym razem o rywalizacji tylko PS2 i Xbox'a, gdyż GCN, też w tym uczestniczy, a Wy nie wiedzieć czemu cały czas go odsuwacie na bok. Popatrzcie tylko na Amerykę: tam wojna trwa pomiędzy trzema konsolami, a nie dwoma. Gdyby było tak jak piszecie, to GCN mógłby spać spokojnie, gdyż zawsze znalazłby nabywców w postaci dziesięcioletnich bachorów, a tak przecież nie jest.
A i jeszcze jedno. Nintendo nie jest dla dzieci. Nowe gry typu Resident Evil, Eternal Darkness chyba to potwierdzają? Może tak było z SNES, albo N64, ale teraz jest już inaczej.
To tyle.
Pozdrawiam

B_K

Neon jest rubryką przede wszystkim dla graczy. I to właśnie gracze przedstawiają tam swoje teksty. Ale też nie ma się co łudzić: GameCube to nie ten sam „target" co Xbox i PS2, choć na tym samym rynku – porównaj choćby Luigi Mansion (GC), Halo (Xbox) – najlepsze gry na starcie tych konsol i GTA3 (PS2) – jedną z najlepszych gier zeszłego roku. Widać różnicę?
Zresztą Nintendo nie zmieni nagle podejścia do sprawy, bo straci wielu klientów w USA, a tam N64 było zdecydowanie najpopularniejsze wśród młodszych użytkowników. A te tytuły, które wymieniłeś mogą być traktowane jak wyjątek potwierdzający regułę, a nie jak próba całkowitej zmiany image GC.
Nie zrozum źle: kochamy Nintendo, wielbimy Shigeru Miyamoto. Przy Mario Party zarwaliśmy niejedną noc, nawet w Mario Tennis graliśmy jak szaleni. Ale fakty są faktami. Wyszukiwanie słów i doklejanie nam na siłę plakietki „Nintendo hejters" niczego nie zmieni.

Braindead?

Cześć!
Jak rozwalam głowę zombiakowi w Residencie, na przykład z shotguna, to on nadal ją ma, a rozwaliło mu mózg. O co chodzi, czy z moją grą jest coś nie tak, czy tak ma być?

Zidane

Yo Zidane, może powinieneś czasem skoczyć na spacer, czy do kina? What's the point?

Very Important Person

Witam
Chciałbym zapytać na ile wyceniacie używaną (ale w stanie idealnym) grę VIP na GameBoy Color?

Mateo

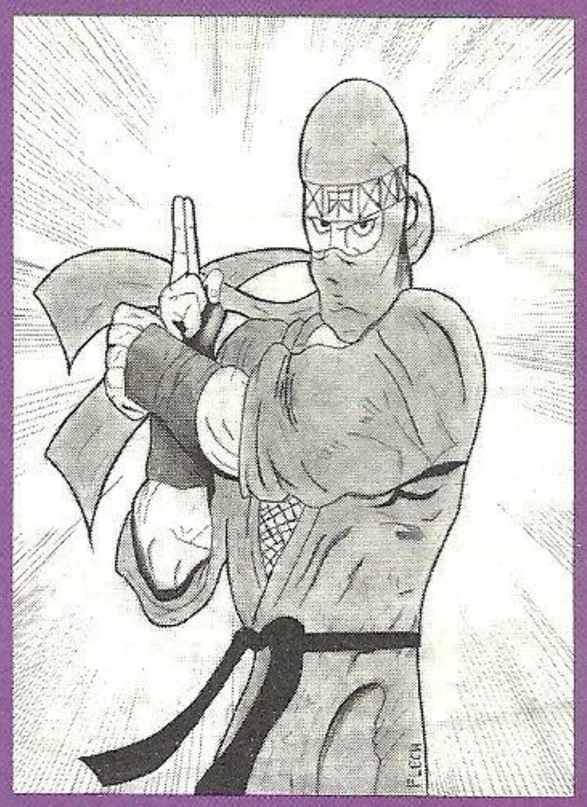
Koszt wyceny przekroczyłby kilkukrotnie jej wartość..

Rozwiązanie konkursu JAK & DAXTER z numeru 39

Odpowiedzią na pytanie, jakie inne gry stworzyła wcześniej firma Naughty Dog są następujące tytuły: Crash Bandicoot 1, Crash Bandicoot 2, Crash Bandicoot 3 oraz Crash Team Racing. Nagrody wędrują do Pawła Hrubesza z Żorów, Dariusza Rebelskiego z Sulechowa oraz do Roberta Czupryniaka z Kutna. Gratulujemy i zachęcamy do dalszych prób w naszych konkursach!

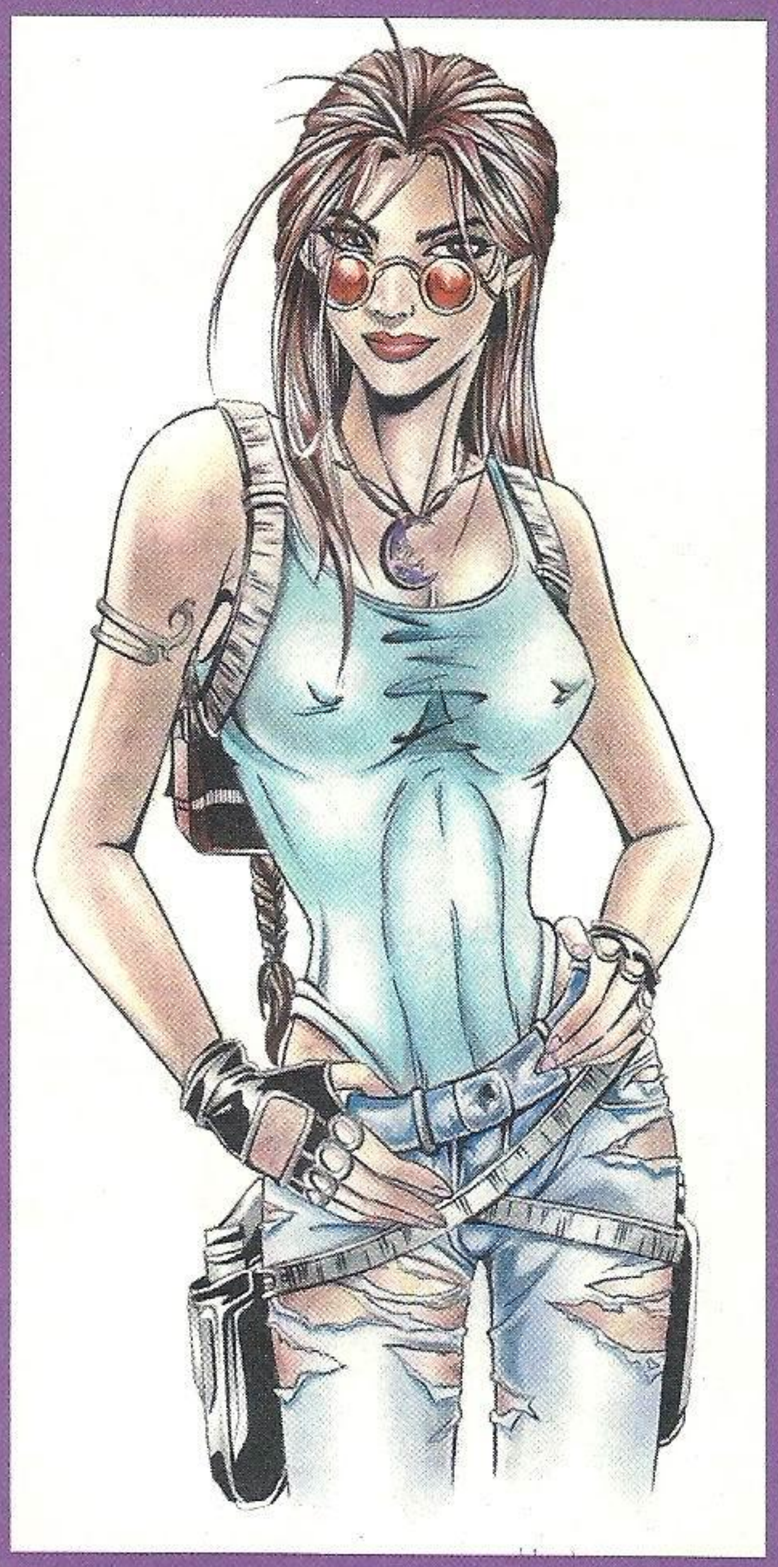
Grzegorz Uliasz aka Uli - Na Croma, niezły koleżka. Ma zaciętą minę!

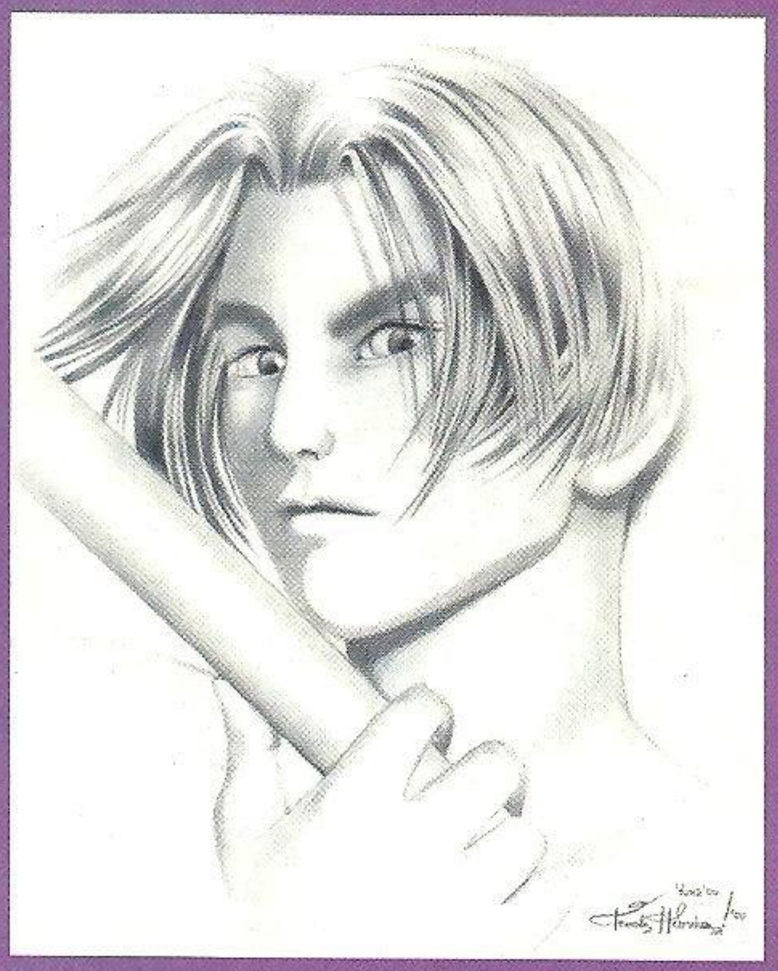
Flech i jego wizja Kage-maru

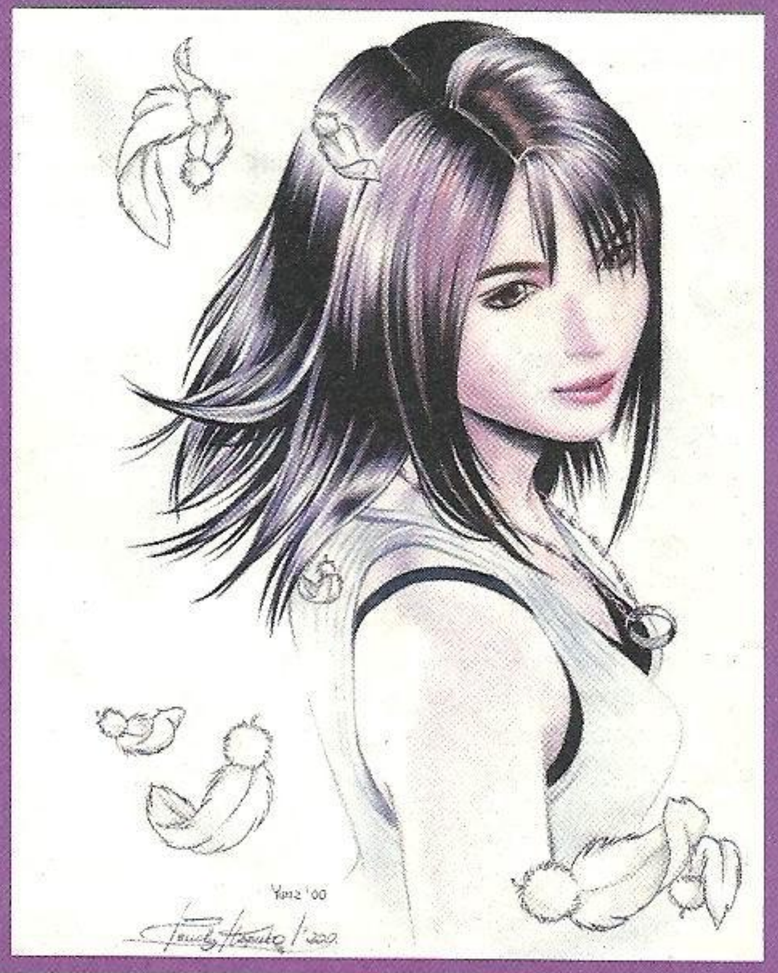


Żartowniś Krzysio Górkowski

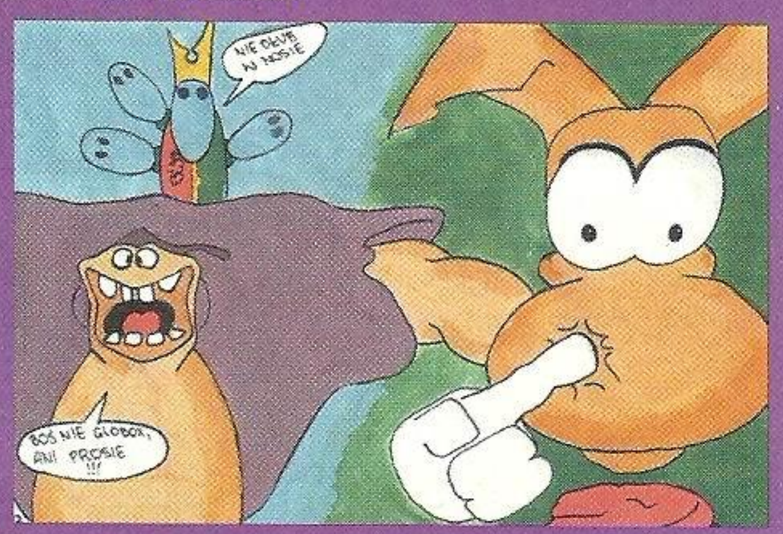
Yuna. Co możemy powiedzieć. Twoja Lara jest niesamowita. Gdybyś mieszkała w USA, pewnie rysowałabyś już komiksy dla Image, Marvela czy kogoś jeszcze innego. It's a winner!



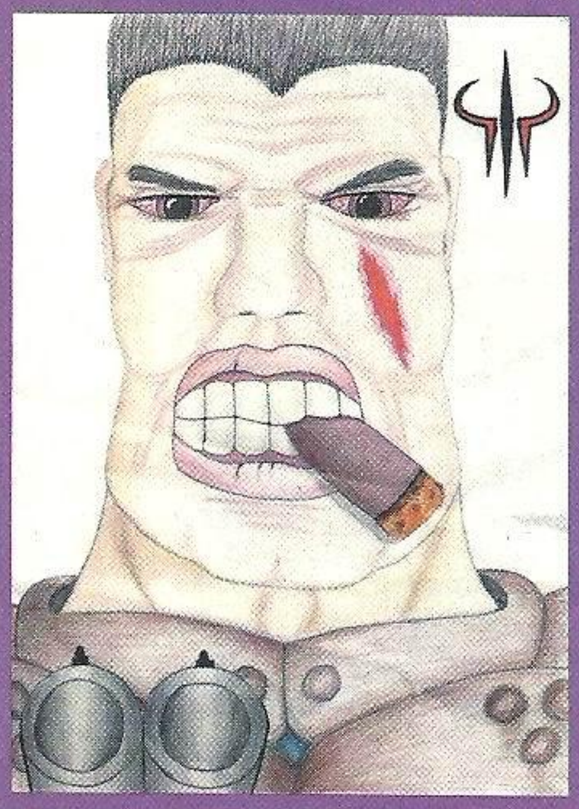


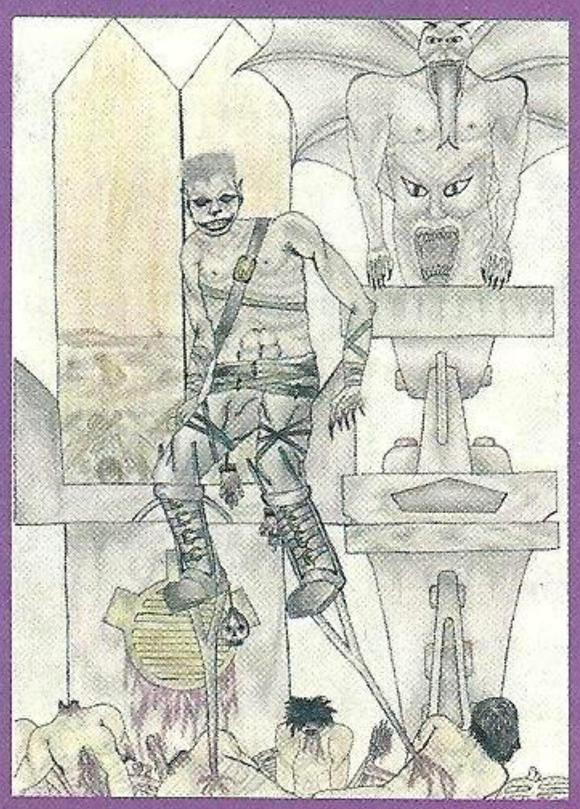


Michał Broniszewski maluje farbami. To mi się podoba. Myślę, że Wam też. It's a winner!

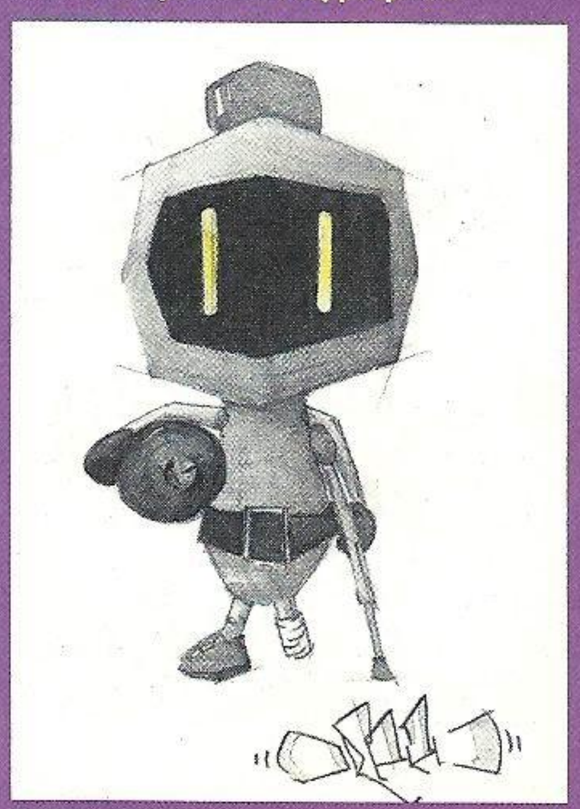


Piotr Harasimczuk - nieźle, ale... co przedstawia ten drugi rysunek?

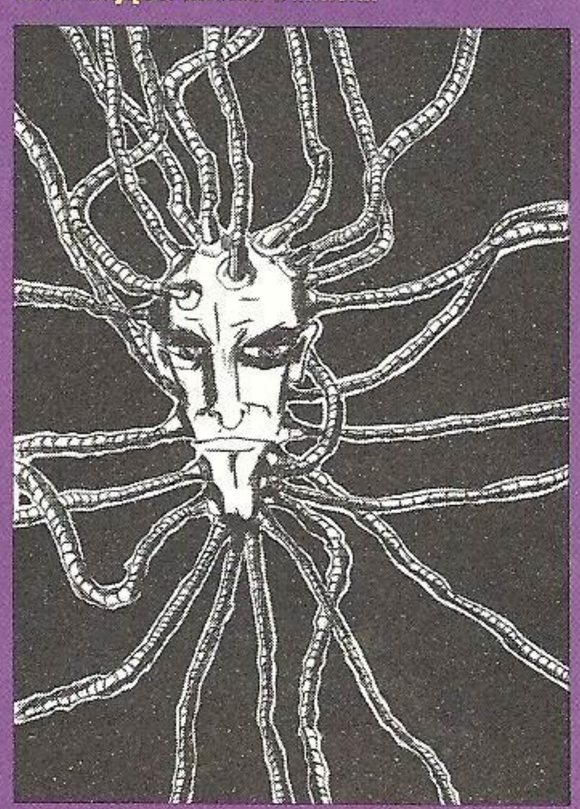




Anonim - zapomniałeś się podpisać



Rozwalające. Michał Duliński.

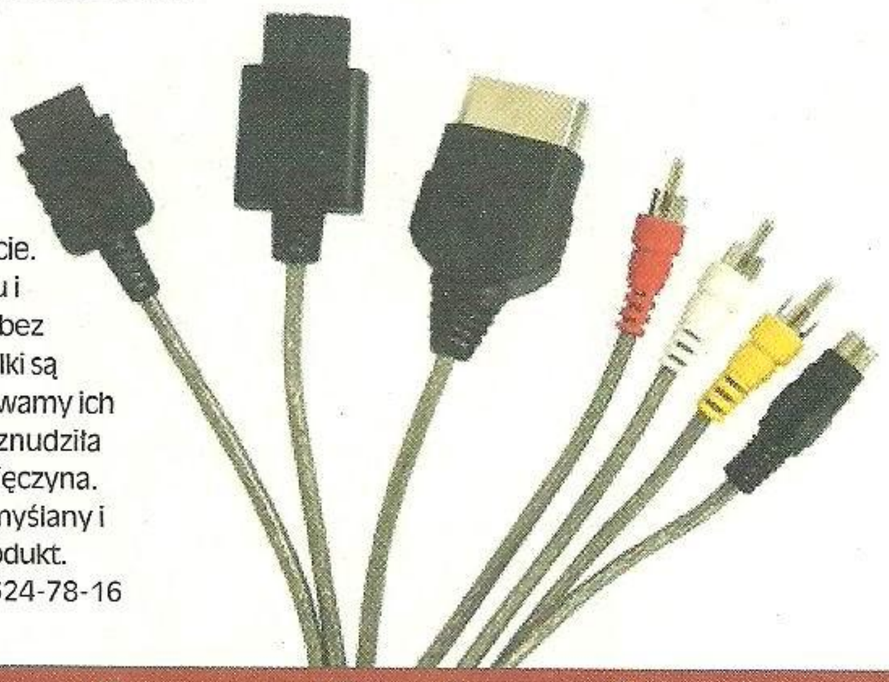


Mission Titan Gun

Gun prawie jak marzenie: tani jak barszcz, kompatybilny z PS2 i PSOne, emuluje tryb GunCon i GunCon 2, a ma także tryb normalny. Może być podłączony do złącza USB w PlayStation 2 lub do portu pada w PlayStation czy PS2, a nawet do obu jednocześnie, jeżeli chcesz na PS2 grać w starą strzelankę z szaraka. Ale ma też swoje wady. Przede wszystkim jest śmiesznie mały, taki damski pistolecik – zmieści się w torebce. Ale przynajmniej jest czarny i elegancki – „mała czarna" hehehe. W męskiej dłoni nie leży więc najlepiej, lepszy byłby rozmiar Colta Desert Eagle .45. Ale jak ktoś ma małe dłonie, to będzie mu pasował. Następstwem rozmiaru jest niewygodna obsługa krzyżaka, który jest umiejscowiony, tam gdzie kurek w rewolwerze. Trzeba mieć nieźle wygimnastykowany kciuk. Za to reload jest umiejscowiony dobrze – z przodu kolby, pod spustem, uruchamiamy go palcem długim lub serdecznym. A można też podłączyć sobie pedał do kucania (oczywiście sprzedawany oddzielnie). Gorzej jest jednak z klawiszami specjalnymi A i B: są umieszczone z przodu pistoletu, po bokach lufy, ale z powodu małych rozmiarów pistoletu dostęp do nich jest utrudniony (dłonie wchodzą sobie w paradę). Byłoby to do przyjęcia, ale w niektórych grach tymi klawiszami przeładowujemy broń lub obracamy postać (jak w Resident Evil: Survivor 2) Spust jest niezły. Trochę lekko chodzi ale za to można szybko strzelać. Pozostałe klawisze odpowiadają za wybór autofire – trzy pozycje, trybu pracy oraz Start i Select. W sumie całkiem niezła i uniwersalna zabawka. Trochę zbyt mała, ale w akcji sprawdza się nienajgorzej. ULTIMA (22) 624-78-16

Universal Cable

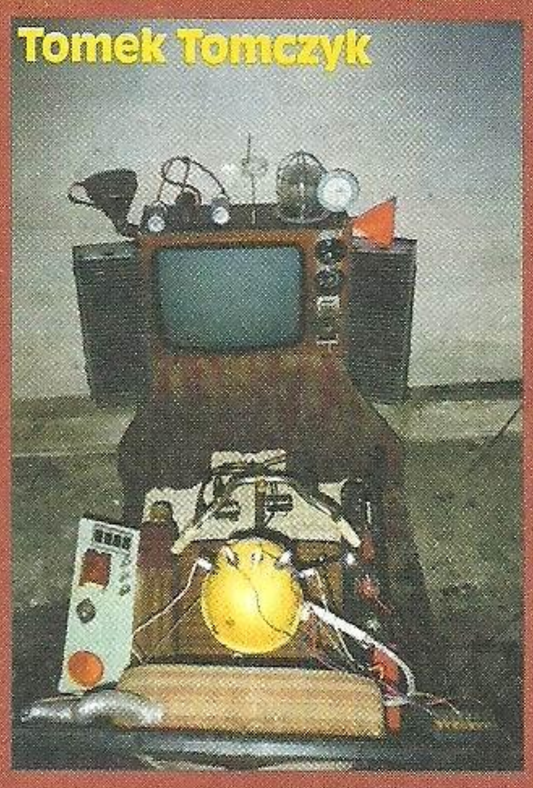
Sytuacja może nieczęsta, ale jednak spotykana: wyobraźcie sobie, posiadacie więcej niż jedną konsolę. Na przykład macie PS2, a chcecie kupić do tego zarówno Xboxa, jak i Gamecube. Jakoś zmieszczą się pod stolikiem do TV, ale plątanka kabli powoduje u Was drgawki. No i ta ciągła konieczność przełączania kabelków telewizorze... Jest na to rada. Universal Cable ma trzy wejścia - pasujące do PS2 (i PSX), Gamecube oraz Xboxa, a zakończony jest wyjściem S-Video (a więc o dobrej jakości obrazu) oraz chinchami (w tym także video - dla telewizorów, które nie mają wejścia SV. I po kłopocie. Jakość obrazu i dźwięku jest bez zarzutu, kabelki są solidne... Używamy ich na co dzień - znudziła nam się ta pajęczyna. Dobrze przemyślany i przydatny produkt.
ULTIMA (22) 624-78-16



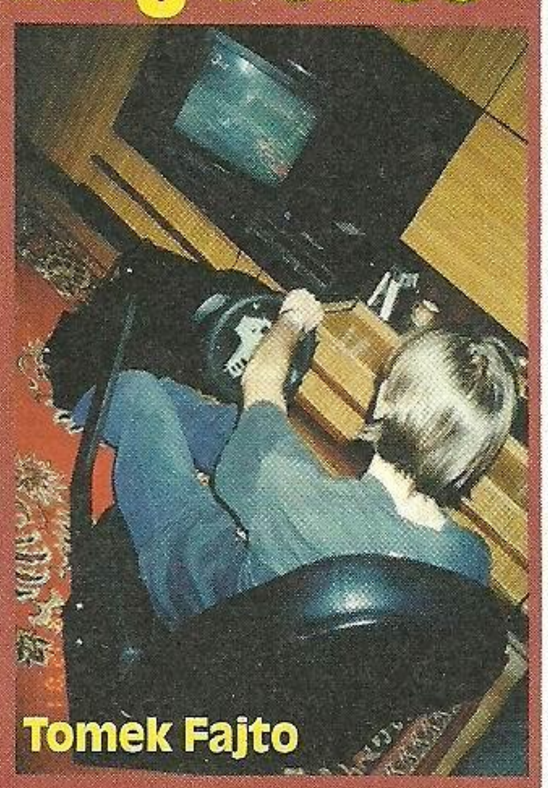
Game Park 32

Uwaga, uwaga - chcieliśmy zasygnalizować narodziny nowej konsoli ręcznej. Nazywa się Game Park 32 (w skrócie GP32) i jest koreańską konstrukcją, o parametrach lepszych niż GBA. Ekran o rozdzielczości 320x240 (czyli wyższej od GBA), gry na wymiennych nośnikach SmartMedia, stereofoniczny dźwięk z samej konsoli, a nie tylko przy pomocy słuchawek, możliwość podłączenia do PC i na tyle potężny procesorek, że bez problemu odtworzy wgrane wcześniej pliki MP3. Szerzej tym tematem zajmiemy się niebawem, dość powiedzieć, że Capcom zapowiedział na GP32 Street Fighter Alpha 3 oraz Breath Of Fire. Konsola wraz z pierwszymi grami już jest dostepna w sprzedaży i niektóre sklepy powinny być w stanie ją sprowadzić.

Rozwiązanie konkursu Logitech Driving Force



I już po wszystkim. Obradowaliśmy długo, ale roztrzygnięcie musi kiedyś nastąpić. Trzy kierownice trafiają do zwycięzców, którymi są: Tomek Tomczyk, Grzesiek Mytych i Tomek Fajto.
Tomek Tomczyk ujął nas niekowencjonalnym podejściem do tematu. Grzesiek Mytych zasługuje na wyróżnienie ze względu na rozmach pracy. Natomiast stanowisko Tomka Fajty jest po prostu najbardziej funkcjonalną rzeczą, jaką widzieliśmy. Dziękujemy wszystkim i zapraszamy do następnych konkursów! Nagrody pójdą pocztą - czekajcie...



Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wroclaw

Golden Sun

Golden Sun TM (c) 2001, 2002 NINTENDO/CAMELOT. TM and (R) are trademarks of Nintendo Co., Ltd. (c) 2002 Nintendo.

Teraz tańszy w nowej super cenie !!!

Nintendo®
GAMING 24:7™

PRE-ORDER DO 05.03.2002*

radocha.pl

Czysta przyjemność!

partner handlowy: ws.pl
Sklep Wirtualnej Polski

* tylko u nas Masz Gwarancję dostarczenia gry do domu w dniu premiery Europejskiej wraz z dodatkowym atrakcyjnym prezentem.
Szczegóły na stronie www. radocha.pl

08 03 2002

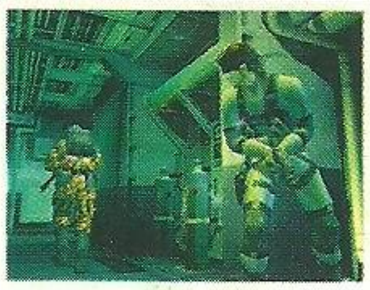
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

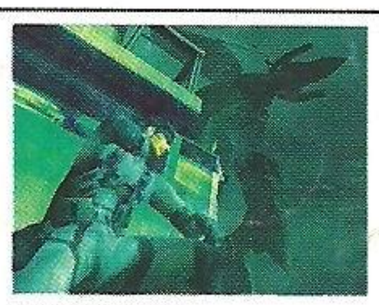
METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™

KONAMI®

PlayStation®2





MISSION INFO: [001] [004] [005]

[003] [002] [006]

■ METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLISHED BY KONAMI OF EUROPE GMBH. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.

DODATKOWE INFORMACJE ZNAJDZIESZ NA JEDYNEJ OFICJALNEJ POLSKIEJ STRONIE GRY:

» WWW.MGS2.RADOCHA.PL

■ NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA ROKU !!!

"PlayStation" I "PlayStation" ZNAKI ZAREJESTROWANE PRZEZ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE